METAL GEAR SOLID

The Digital Documents of the
METAL GEAR ARCHIVE

FILE:01

METAL GEAR
ARCHIVE
メタルギア アーカイブ

35年以上の長き歴史を積み重ねてきた
『メタルギア』シリーズ
その全記録をたどる状況報告（ブリーフィング）

1987年の『メタルギア』以来、派生作・移植作を含め30本近いタイトルを発売してきた本シリーズ。ここではその主要作品の概要を振り返る。

CHECK 1 「潜入」を基本とするゲームシステム

アクションゲームは〝敵を倒す〟ことが目的だった1980年代後半、〝敵から隠れる〟という逆転の発想で制作した作品が第１作目の『メタルギア』である。超人的でない主人公、限られた装備、仲間を呼ぶ敵兵……ハードの進化でスタイルは変化するも、潜入任務のスリルは変わらずに継承している。

◀『メタルギア』で「潜入」の基礎を構築。

さまざまな武器や装備品を使いこなしミッションを完遂せよ！

リモコンミサイル、ステルス迷彩、ダンボール、無限バンダナ、麻酔銃など、戦略の幅を広げる多種多様なアイテムが登場。

▲身を隠すダンボールは、１作目から登場。シリーズを象徴する装備品に。

◀潜入に欠かせないレーダーは、時代設定に合わせて様々な形に変化。

CHECK 2 現実の問題をテーマに展開するストーリー

『メタルギア』シリーズでは、核拡散や核抑止の盲点、遺伝子操作の危険性、エネルギー問題など、現実世界が抱えるさまざまな課題やその時代ごとの世界情勢を作品のテーマとして取り上げてきた。それらのテーマに対して、登場人物たちは互いの信念をぶつけ合っていく。

▲ストーリーを史実の出来事とリンクさせることも。

CHECK 3 映画のような演出とカメラワーク

『メタルギア ソリッド（MGS）』から、映画的な演出やカメラワークを本格的に採用。シリーズを重ねるごとに、制作手法もより映画的なものへとシフトさせていった。

▲『MGSV』では映画さながらの撮影に。

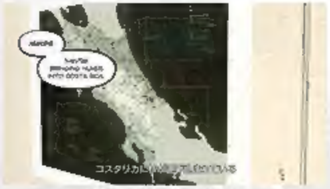
CHECK 4 二匹（ふたり）の〝蛇〟が紡ぐ時代を越えた物語

ネイキッド・スネーク（ビッグボス）とソリッド・スネーク。異なる信念を持つ二匹の〝蛇〟の、過去と現代、そして未来をつなぐ長き戦いを描いている。

▲〝蛇〟を取り巻く者たちが物語を盛り上げる。

CHECK 5 「メタルギア」と核の脅威

ゲームのタイトルにある「メタルギア」は、核搭載二足歩行戦車の総称。シリーズを通して、核兵器の持つ恐ろしさの象徴としてスネークの前に立ちはだかる。



▲スネークは「核の脅威」に立ち向かう。

CHECK 6 細かなギミックと多くの隠し要素

カメラに映る心霊写真、グラビア雑誌に反応する敵兵など、細かなギミックや隠し要素を随所に盛り込んでいる。中には発売当時のゲームパッケージを利用したものも。

▲通常プレイでは発見が難しいギミックも多数。

『メタルギア』シリーズの歩み

新作を発売するたびに新たなゲーム体験に挑戦してきた『メタルギア』シリーズ。ナンバリング作品と関連タイトルの歴史を、簡単な作品概要とともに一挙紹介する。

◀初のオープンワールド仕様となった『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』。

『メタルギア』シリーズ作品リスト　■：『メタルギア』シリーズのメインタイトル　■：シリーズ関連タイトル

西暦	発売日	『メタルギア』シリーズ作品
1987	7月13日	メタルギア
	12月22日	メタルギア（FC版）
1990	4月	SNAKE'S REVENGE
	7月20日	メタルギア 2 ソリッドスネーク
1998	9月3日	メタルギア ソリッド
1999	6月24日	メタルギア ソリッド インテグラル
2000	4月27日	メタルギア ゴーストバベル
2001	11月29日	メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ
2002	9月12日	ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2
	12月19日	メタルギア ソリッド 2 サブスタンス
2004	3月11日	メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス
	12月16日	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター
	12月16日	メタルギア アシッド
2005	12月8日	メタルギア アシッド 2
	12月22日	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス
2006	9月21日	メタルギア ソリッド バンドデシネ
	12月21日	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス
2007	9月20日	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス+
2008	6月12日	メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
2010	4月29日	メタルギア ソリッド ピースウォーカー
	12月20日	メタルギア アーケード
2011	11月10日	メタルギア ソリッド ピースウォーカー HDエディション
	11月23日	メタルギア ソリッド HDエディション
2012	3月8日	メタルギア ソリッド スネークイーター 3D
	12月8日	メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス
2013	2月21日	メタルギア ライジング リベンジェンス
2014	3月20日	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
2015	9月2日	メタルギア ソリッド V ファントムペイン
2016	11月10日	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ+ファントムペイン
2018	2月21日	メタルギア サヴァイブ

メタルギア
■1987年7月13日

〝ステルス〟という新たなゲーム性に挑んだシリーズ第1作

FOXHOUNDの総司令官ビッグボスの指示のもと、ソリッド・スネークがアウターヘブンに潜入。メタルギアを破壊する。

◀アウターヘブンで「TX-55 メタルギア」を破壊したスネークの前に、事件の黒幕が姿を現す。それはビッグボスだった。

メタルギア 2 ソリッドスネーク
■1990年7月20日

前作から4年後、スネークが再び潜入任務に挑む

ザンジバーランドの軍事政権による核の脅威が世界を包む。敵地に潜入したスネークは、騒乱の首謀者ビッグボスを倒した。

◀FOXHOUNDを除隊していたスネークだが、司令官となったキャンベルに呼び戻され、ザンジバーランドに潜入。

※パッケージ記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド
■1998年9月3日

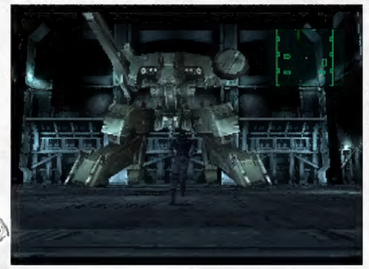
ソリッド・スネーク

潜入任務のスペシャリスト。FOXHOUNDを除隊後、アラスカで隠居生活をしていた。

潜入に〝高さ〟と〝奥行き〟を導入したシリーズ初の3D作品

『メタルギア 2』の6年後、シャドー・モセス島の核兵器廃棄所で特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。アメリカ政府に招集されたソリッド・スネークは単独で潜入し、リキッド・スネークの暴走を食い止めるべく奔走する。『MG』『MG2』のコンセプトを継承しつつ、3Dならではの新たなゲーム体験を追求した。

▲スネークはメリルと合流。FOXHOUNDの隊員たちと戦いを繰り広げていく。



◀テロの首謀者であるリキッドは、メタルギアREXを使った核攻撃の準備を整える。

関連作品ピックアップ

＞メタルギア ソリッド インテグラル

〝完全体〟を意味する「インテグラル」を冠した完全版。VRトレーニングモード、主観モードなど多数の新要素を追加している。

◀VRトレーニングは全300ステージを収録。

＞メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

2004年に発売した『MGS』のリメイク版。グラフィックの強化に加え、アクションは『MGS2』ベースへと変更。

◀デモシーンの演出もオリジナル版とはテイストの異なるものに。

タイトルの略称
MG：メタルギア　MG2：メタルギア 2 ソリッドスネーク　MGS：メタルギア ソリッド　MGS2：メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ
MGS3：メタルギア ソリッド 3 スネークイーター　MGS4：メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット　MGS PW：メタルギア ソリッド ピースウォーカー　MGSV:GZ：メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ　MGSV:TPP：メタルギア ソリッド V ファントムペイン

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

メタルギア ソリッド 2
サンズ・オブ・リバティ
■2001年11月29日

スネークと雷電が「愛国者達」の陰謀に挑む

ソリッド・スネーク
3度にわたりメタルギアの脅威から世界を救った伝説の英雄。偽装タンカーへ潜入する。

雷電
特殊部隊FOXHOUNDの新人隊員。VR訓練をひと通りこなしているが、今回が初任務となる。

『MGS』の2年後、米海兵隊の新型メタルギア輸送計画を発端に、「タンカー編」と「プラント編」の物語が展開。スネークと雷電は、それぞれの目的で潜入任務に挑む。

タンカー編 偽装タンカーに潜入せよ

海兵隊の偽装タンカーに潜入したスネークは、船倉でメタルギアRAYの存在を確認。だが、オセロットの手で強奪され、タンカーは海に沈む（タンカー沈没事件）。

▲船内でオルガ・ゴルルコビッチと遭遇し、銃撃戦に突入。

プラント編 ビッグ・シェルで武装集団と対決

タンカー編の2年後、雷電が武装グループに占拠された海上除染施設「ビッグ・シェル」に潜入。ソリダス・スネークと対決する（ビッグ・シェル占拠事件）。

▲計画を遂行するため、ソリダスは雷電の命を狙う。

関連作品ピックアップ

＞ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2

『MGS2』開発当時の資料と、特別なVRミッションを収録したメイキングディスク。PVやCMなどの映像も。

◀開発初期の設定画や3Dモデルなど、通常では見られない資料も閲覧できる。

＞メタルギア ソリッド 2 サブスタンス

“本質”を意味する「サブスタンス」を冠した完全版。5つの短編でなる「スネークテイルズ」などを収録。

▲「オルタナティブミッション」「スネークテイルズ」などの新モードを収録。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

メタルギア ソリッド 3
スネークイーター
■2004年12月16日

東西冷戦を背景に「BIGBOSS」誕生の歴史を描く

シリーズで最も古い1964年を舞台に、ネイキッド・スネーク（ビッグボス）がふたつの過酷なミッションに挑む。「メタルギアサーガ」の始まりの作品でもある。

ネイキッド・スネーク
米国CIAの特殊部隊FOXの隊員で、伝説の英雄ザ・ボスの最後の弟子。

ザ・ボス
「特殊部隊の母」と呼ばれた第二次世界大戦の英雄。任務中、ソ連に亡命する。

バーチャスミッション ソコロフの奪還任務で潜入

科学者ソコロフの亡命を助けるため、ソ連領内に潜入したスネーク。だがザ・ボスの裏切りで任務は失敗し、ソコロフはGRU（ソ連軍参謀本部情報総局）に連れ去られた。

▲ソコロフは、新兵器の開発における最重要人物だった。

スネークイーター作戦 ザ・ボスとの戦いが待つ

米国を裏切ったザ・ボスを抹殺するため、そして新兵器シャゴホッドを破壊するために、スネークは再びソ連領内に潜入。彼は任務を完遂し、「BIGBOSS」の称号を得る。

▲ザ・ボスが裏切った理由が語られ、真実が明らかになる。

関連作品ピックアップ

＞メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス

“生存”を意味する「サブシスタンス」を冠した完全版。本編の好きなシーンを自由に鑑賞できるデモシアターなどを追加。

◀「メタルギア」「メタルギア2」の復刻版も収録している。

メタルギア オンライン

▲本作にはシリーズ初のオンライン対戦モードを搭載。5種類のルールで、最大8人同時プレイを実現させた。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギア ソリッド 4
ガンズ・オブ・ザ・
パトリオット
■2008年6月12日

オールド・スネーク、衝撃のラストミッション

『MGS2』の5年後、キャンベルからリキッド・オセロットの暗殺を依頼されたオールド（ソリッド）・スネークは、最後のミッションに挑む。「愛国者達」「恐るべき子供達計画」など、その知られざる真相が明らかに。

▲常人なら立つのがやっとの状態ながら、リキッド・オセロットとの決着をつけるため、各地の戦場へ潜入する。

オールド（ソリッド）・スネーク

実年齢は41～42歳だが、遺伝子操作の影響で老化が急激に進行中。

メタルギア Mk.II

オタコンとサニーが開発した遠隔機動端末。

◀▼「BB（ビューティ＆ビースト）部隊」と対決。ラストはリキッド・オセロットとの肉弾戦が展開する。

『メタルギア オンライン』で世界中のプレイヤーと対戦

『MGS4』の操作性とシステムを継承しつつ、過去作でのノウハウを生かして新たに制作した『メタルギア オンライン』も搭載。同時プレイ人数を前作の最大8人から最大16人へ拡張し、ルールやステージの調整、育成要素の追加を行った。

◀SOPシステムを採用し、チームワークの重要性をより高めた。

◀「カタパルト」で、仲間を遠方に飛ばすという強烈な戦術も。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

メタルギア ソリッド
ピースウォーカー
■2010年4月29日

国家に帰属しない軍隊が動き出す

『MGS3』の10年後、コロンビアでどの国家にも帰属しない軍隊を組織していたビッグボスのもとに、ガルベスとパスが訪ねてくる。彼らから「軍なき国家」コスタリカで活動する謎の武装集団の調査と排除を依頼されるが……。

◀いったんは依頼を断るが、ザ・ボスの情報を得て状況は急変。

◀コールドマンの計画を知り、核武装したピースウォーカーと対決。

BIGBOSS（スネーク）

CIAの特殊部隊FOXの元隊員。すでに兵士たちの間でカリスマ的な存在となっていた。

◀兵士を集めて班に配置すると、組織の能力がアップ。

◀本拠地であるマザーベースも徐々に成長していく。

アドホック通信で"潜友"たちと共闘

『MGS PW』では通信対戦に加え、通信協力（CO-OPS）プレイも実現。協力プレイ時は武器や弾薬、ライフが共有となり、倒れた仲間を心臓マッサージで蘇生させて、戦線に復帰させることもできる。クリアタイムを競う要素も。

◀通信対戦は4つのルールで最大3人対3人のバトルを実現した。

◀最大4人での協力プレイが可能。助け合いながら強敵に挑める。

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES

メタルギア ソリッド V
グラウンド・ゼロズ
■2014年3月20日

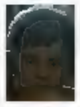
チコとパスの救出任務は、想定外の結末へ……

『MGS PW』で死亡したと思われていたパスの生存が確認され、彼女を助けに行ったチコが捕まってしまう。ふたりを救出するため、ビッグボスはキューバの米軍基地へ潜入する。

BIGBOSS（スネーク）

私設軍隊を率いる戦闘と潜入のスペシャリスト。「ピースウォーカー計画」を阻止してパスの反乱を鎮圧。その後、捕らわれた彼女の救出に向かう。

◀チコとパスを助け、脱出を試みるビッグボスだが、彼らの拠点に敵の手が迫る。



チコ
ニカラグアの革命勢力の若き戦士。パスの救出に向かい、敵に捕まる。

パス
メタルギアZEKEを奪い、反乱を起こすが失敗。捕虜として捕らわれる。

思いがけないエピソードが体験できるEXTRA OPS

EXTRA OPS「デジャヴ・ミッション」では、謎の写真を手がかりに同じ場面を再現するミッションが展開。そして「ジャメヴ・ミッション」は雷電を操作し、謎の知性体スナッチャー（※1）と戦うという作品の枠を超えたものとなっている。

◀『MGS』と同じ場面を再現すると、セリフと外見が変化する。

◀武器をブレードから銃火器に持ち替え、雷電が戦場を駆ける。

（※1）スナッチャー：1988年発売のアドベンチャーゲーム『スナッチャー』に登場する正体不明のバイオロイド。人間を殺害し、その人物になりすまして街に潜伏する。

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

メタルギア ソリッド V
ファントムペイン
■2015年9月2日

「ダイアモンド・ドッグズ」を組織し、報復が始まる

前作『MGSV:GZ』から9年後の、ヴェノム・スネークによる新たな物語。仲間を殺し、自らに大きな傷を負わせた非政府諜報機関サイファーへの報復の果てに彼が見たものは。

ヴェノム・スネーク

『MGSV:TPP』の主人公。9年の眠りから目覚め、報復を成すため「ダイアモンド・ドッグズ」を組織し、スカルフェイスとサイファーを追う。

イーライ
のちのリキッド・スネーク。計り知れない復讐心を持ち、ボスに反抗する。

スカルフェイス
サイファーの実働部隊「XOF」の指揮官。過去にマザーベースを襲撃。

◀スカルフェイスは、新型メタルギア「サヘラントロプス」を起動させる。

「MGO」+FOBを舞台にした通信対戦を実現

『MGSV:TPP』には、最大8人対8人で戦う『メタルギア オンライン（MGO）』に加え、オンライン上に建設したFOB（前線基地）で、ほかのプレイヤーとの1対1での攻防戦が繰り広げられる「FOBミッション」も搭載している。

◀『MGO』ではクラスを採用し、戦場内での役割を明確化している。

◀FOBへの潜入や迎撃は、防衛力の強化が勝敗を分けるカギとなる。

OTHERS
[そのほかの作品]

メタルギア（FC版）
■1987年12月22日

初のコンシューマー向け作品

シリーズで初めてコンシューマー（家庭用ゲーム機）向けに制作したタイトル。オリジナル版から多くの変更を加えている。

SNAKE'S REVENGE（スネークズリベンジ）
■1990年4月

『MG』のもうひとつの続編

コンシューマー版『MG』の続編。『MG2』とはストーリーが異なる外伝的作品で、欧米でのみ販売した。

メタルギア ゴーストバベル
■2000年4月27日

武装要塞ガルエードに潜入！

『メタルギア』から7年後、独裁軍事集団によるメタルギア強奪事件が発生。ソリッド・スネークが、武装要塞に単身挑む。

◀シリーズ初の携帯機用作品。ストーリーモード以外に通信対戦機能なども搭載している。

◀過酷なミッションの先に、強奪されたメタルギアガンダーとの戦いが待つ。

▶退役後、アラスカで孤独な生活を送っていたスネークが、再び戦場へと戻る。

※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

メタルギア アシッド
■2004年12月16日

潜入任務とカードゲームの融合

シリーズ従来のステルスアクションに「カードゲーム」の要素をミックスしたタイトル。プレイヤーの行動はすべてカードによって決定。その組み合わせや使用する順番などを考えながら進めていく静的戦略（ストラテジー）ゲームになっている。

◀使用カードのコストが低いほど、早く自分のターンが回ってくる。コストを考えたカード選択が重要。

コストが重要となる戦略ゲーム

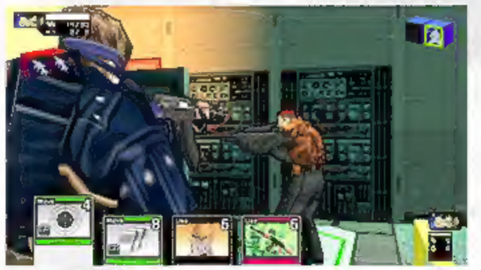
◀カードには武器、アイテムのほかキャラクターも登場。

▶2016年、ソリッド・スネークがロビト島への潜入に挑む。

メタルギア アシッド 2
■2005年12月8日

通信対戦や立体視を採用した続編

『メタルギア アシッド』の続編。カードの種類を大幅に増やし、ビジュアルや操作面もアップグレードした。さらに、通信対戦機能の追加や、ゲームやムービーを立体視できる紙製のスコープ「SOLID EYE とびだシッド」の同梱を行った。



アメコミ風のビジュアルに

◀グラフィックをアメコミ風に一新。さらに同梱のスコープを使用することで、立体映像を楽しむこともできた。

◀複雑だった操作性を、直感的なものへとブラッシュアップ。移動もスムーズに。

メタルギア ソリッド ポータブル・オプス

■2006年12月21日

〝FOXを狩る者〟、FOXHOUND誕生の系譜――

『MGS3』の6年後、コロンビア中部のサンヒエロニモ半島でFOX部隊によるテロが発生。FOXを除隊済みのビッグボスはキャンベルとFOXHOUNDを結成し、彼らに立ち向かう。本作は外伝的な位置付けだが、正史とつながる出来事も描く。

◀ソコロフが開発したメタルギアRAXAと対決する。

◀捕らわれたビッグボスは、若き日のロイ・キャンベルと出会う。

通信プレイも可能

◀Wi-Fiスポットで兵士を入手。特殊な兵士が手に入るスポットも。

メタルギア ライジング リベンジェンス

■2013年2月21日

人々を救うため、雷電が悪を斬る

『MGS4』の3年後、サイボーグとして民間軍事会社に所属していた雷電は要人警護のミッションに失敗し、左目と左腕を失う。その雪辱を果たすため、雷電はデスペラード社とサムを追い、再び戦場へ赴く。

◀敵を両断し、燃料電池を奪って自身を回復。

雷電がすべてを〝斬奪〟！

◀高周波ブレードを手にし、剣士となった雷電が主人公。

▶DLCも豊富で、多彩なVRミッションを収録している。

メタルギア サヴァイブ

■2018年2月21日

荒廃した世界でのサバイバルを描いたスピンオフ作品

『MGSV: TPP』のアクション性をそのままにサバイバルアクションとして再構築したスピンオフ作品。荒廃した世界からの帰還を目指すSINGLEプレイと、他プレイヤーと協力して拠点の防衛や迎撃に挑むCO-OPプレイを搭載。

▲ビッグボスの部下だったひとりの兵士が、仲間を救うため異形の怪物がはびこる世界へ。

生存のために仲間と連携

▲拠点となるベースキャンプの発展と防衛が重要に。

◀2種類のCO-OPプレイモードを用意。

メタルギア ソリッド バンドデシネ

■2006年9月21日

ゲームの物語をコミックで！

『MGS』の物語を描くバンドデシネ（フランス語でコミックの意味）を収録したデジタルコミック。

◀単純な紙芝居風ではなく、奥行きを生かしてストーリーを演出している。データベースや人物相関図も収録。

スマホやアーケードにも進出

スマホ用として『メタルギア ソリッド タッチ』『メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス』、アーケードで『メタルギア アーケード』も登場。

▶『メタルギア ソリッド タッチ』のミッションは『MGS4』の世界をもとにしている。

▲アーケード版はオンライン対戦も可能。

史実とリンクする『メタルギア』の世界

『メタルギア』シリーズでは、物語を史実とリンクさせ、作品にリアリティを与えている。ここでは劇中の出来事と史実を併せた年表を掲載。キーワードも解説する。

『メタルギア』シリーズ 歴史年表

記号 ○史実 ■『メタルギア』シリーズ関連事項 □スピンオフ作品

西暦	主な出来事
192X	■ザ・ボス誕生
1935	■ジャック（ネイキッド・スネーク／ビッグボス）誕生
193X	■「賢者達」の最後のひとりが死亡
1939	○科学者アインシュタインが原爆開発勧告。米・ルーズベルト大統領へ書簡を送付 ○第二次世界大戦勃発
1941	○米：原爆開発のため科学研究開発局（OSRD）S-1委員会を発足 ○英：陸軍がSAS（特殊空挺部隊）を設立
1942	○米・ルーズベルト大統領が原爆の開発計画である「マンハッタン計画」を正式に認可。プルトニウムの生産開始 ■オタコン（ハル・エメリッヒ）の祖父がマンハッタン計画に参加 ○独：世界初の弾道ミサイル「V2」の打ち上げに成功 ○物理学者エンリコ・フェルミが原子炉で核分裂連鎖反応実験に成功 ■スターリングラード攻防戦、ザ・ボスがコブラ部隊を設立 ■コードトーカー、米軍コードトーカーの暗号作成に協力
1944	■連合国軍、ノルマンディ上陸作戦にコブラ部隊を投入
1945	○米：ニューメキシコ州アラモゴードで世界初の原爆実験 ○米：日本の広島、長崎に原爆投下 ○第二次世界大戦終結 ■ヒューイ（オタコンの父）誕生
1946	○米：汎用電子デジタル計算機「ENIAC」が公開
1947	■コブラ部隊解散 ○米：CIA（中央情報局）を設立
1950	○朝鮮戦争勃発 ■ザ・ボスが参戦。ジャックが弟子入りする
1951	○米：ネヴァダ州砂漠で地上部隊参加による原爆実験を遂行 ■ザ・ボス、同実験に参加し大量被曝
1952	○米：NSA（国家安全保障局）設立 ○米：陸軍が「第10特殊部隊グループ（10th SFG）」を設立
1953	○ソ連：フルシチョフが共産党第一書記に就任 ○ジェームズ・ワトソン&フランシス・クリック、DNAの二重らせん構造を発見
1954	○米：世界初の原子力潜水艦「ノーチラス号」進水 ○米：ビキニ環礁で水爆実験。第五福竜丸乗組員、被曝 ■同実験でネイキッド・スネークが被曝 ○ソ連：KGB（ソビエト連邦閣僚会議付属国家保安委員会）発足
1955	○科学者アインシュタイン死去 ○核兵器廃絶・科学技術の平和利用を訴えた「ラッセル＝アインシュタイン宣言」提示 ○日：広島で「第1回原水爆禁止世界大会」が開催
1957	○ソ連：世界初の人工衛星「スプートニク1号」の打ち上げに成功 ○米：ICBM（大陸間弾道ミサイル）の打ち上げに成功
1958	○米：NACA（国家航空諮問委員会）からNASA（国立航空宇宙局）誕生
1959	○フィデル・カストロ、チェ・ゲバラによる「キューバ革命」成功 ■米：有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」にザ・ボスが参加
1960	○米・偵察機U-2がソ連領空を侵犯 ○ソ連：キューバと「貿易援助協定」を締結 ■米・NSAの暗号解読員2名（EVAとADAM）、ソ連に亡命
1961	○米：キューバと国交断絶 ○ソ連：ユーリ・ガガーリンがヴォストーク1号で、世界初の有人宇宙飛行に成功 ■上記とほぼ同時刻、ザ・ボスが米国の有人宇宙飛行実験（非公式）で宇宙へ ○ソ連：史上最大の水素爆弾「ツァーリ・ボンバ」の爆発実験を実施 ○独：ベルリンの壁建設開始
1962	○米・U-2偵察機が、キューバにソ連製ミサイルを確認。「キューバ危機」が勃発 ■ソコロフが西側に亡命するも、ケネディ大統領とフルシチョフ第一書記が結んだ密約（ソ連のキューバ撤退の見返り）によりソ連に返還
1963	○米、英、ソ連間で「部分的核実験禁止条約」が締結 ○米・ケネディ大統領暗殺
1964	■米・CIAの特殊部隊FOXが「パーチャス（貞淑な）ミッション」、「スネークイーター作戦」を実施。ネイキッド・スネーク、ソ連領に潜入してミッションを遂行。ザ・ボスを抹殺し、「BIGBOSS」の称号を得る【メタルギア ソリッド 3 スネークイーター】 ■昏睡状態のヴォルギンがモスクワ近郊の研究施設へ移送される ■コードトーカー、ジ・エンドの死体を研究し始める ○ソ連：フルシチョフ解任
1965	○米：ベトナムに対し北爆開始 ■シギント、米・国防高等研究計画局（ARPA、後のDARPA）へ。「ARPANET」の立ち上げに関与する
1967	○中：初の水爆実験を実施
1968	■EVA、ハノイで消息を絶つ ○ソ連：チェコスロバキアに侵攻
1969	○米、ソ連間で「第一次戦略兵器制限交渉（SALT I）」開始 ○米：アポロ11号が初の有人月面着陸に成功 ○米：ARPAが「ARPANET」を開発。インターネットの基礎となる
1970	■ゼロ、「FOX」を解散 ○「核拡散防止条約（NPT）」発効 □FOXを除隊したビッグボスは南米の見知らぬ東側軍事施設に投獄され、ロイ・キャンベルと邂逅。クーデターを起こしたFOX部隊を狩るFOXHOUNDを結成し、鎮圧に乗り出す。そして戦場に投入されていた弾道メタルギアの試作機「メタルギアRAXA」を破壊（サンヒエロニモ半島事件）【メタルギア ソリッド ポータブル・オプス】
1971	○ソ連：初の宇宙ステーション「サリュート1号」の打ち上げに成功する ■ビッグボス、特殊部隊「FOXHOUND」を設立
1972	■「恐るべき子供達計画」始動。ビッグボスのクローン、イーライ（リキッド）とデイヴィッド（ソリッド）誕生 ■ビッグボス、ゼロのもとを去る ■ビッグボス、コロンビアでカズヒラ・ミラーとともに私設軍隊を組織 ○米：アポロ17号でアポロ計画終了 ○米、ソ連間で「SALT I」妥結。「第二次戦略兵器制限交渉（SALT II）」開始
1973	○米：宇宙ステーション「スカイラブ」打ち上げ ○米：地上部隊がベトナムから撤退 ■コードトーカー、ウランを代謝する始原菌を発見
1974	○「SALT II」が原則合意に至る ○インド：核実験を実施 ○日：「非核三原則」を唱えた佐藤元首相がノーベル平和賞を受賞 ■CIA中米支局ホット・コールドマンが、コスタリカにて「平和歩行（ピースウォーカー）計画」を実施。ビッグボスは私設軍隊とともに核兵器「ピースウォーカー」を破壊し、「平和歩行計画」を阻止する。その後抑止力としてメタルギアZEKEを建造したが、スパイだったパスに奪われ最後は自らの手で破壊した【メタルギア ソリッド ピースウォーカー】 ■消息不明となっていたパスが、二重スパイの疑いでサイファーに捕らえられる
1975	■サイファーに捕らわれたパスの生存を確認。彼女を助けるため、ビッグボスはキューバ南端のアメリカ軍基地に向かう。その後救出に成功し帰還するも、マザーベースでXOFの襲撃を受け、ビッグボスは負傷する【メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ】 ■ゼロ、意識不明の昏睡状態になったビッグボスをキプロスの病院に隠し、オセロットに託す ■スカルフェイス、アフリカへ。逆行進化により、声帯虫復元 ○ベトナム戦争終結
1976	■「恐るべき子供達計画」破棄。イーライ、イギリスへ渡る ■ゼロ、スカルフェイスの寄生虫により脳に障害を負う ○リチャード・ドーキンスが『利己的な遺伝子』を発表
1977	○南ア・カラハリ砂漠で地下核実験場が発見される。国際圧力により南アは実験を断念 ○米：デルタフォース（第1特殊作戦部隊D分遣隊）創設 ■ゼロ、ビッグボスのもとを訪問後、消息不明となる
1979	■イーライ、アフリカで消息を絶つ ○ソ連：アフガニスタンに侵攻。デタントの終焉 ○サンディニスタ民族解放戦線（FSLN）武装蜂起。ソモサ大統領が亡命し、「ニカラグア革命」成就
1980	○イラン・イラク戦争勃発 ■ヒューイとストレンジラブとの間にハル・エメリッヒが生まれる
1981	○米：最初のスペースシャトル「コロンビア」を打ち上げ
1982	○フォークランド紛争勃発
1983	○米：レーガン大統領、「戦略防衛構想（SDI）」を発表
1984	■XOFのマザーベース襲撃で負傷したビッグボス、およびビッグボスのファントムであるヴェノム・スネークが、キプロスの病院で目覚める。その後ヴェノム・スネークは「ダイアモンド・ドッグズ」を率い、XOFを率いるスカルフェイスの計画を阻止した【メタルギア ソリッド V ファントムペイン】 ■イーライ、アフリカに「蝿の王国」を築く
1985	○ソ連：ゴルバチョフ政権誕生。ポスト冷戦へ
1986	○米：チャレンジャー号爆発事故で、スペースシャトル計画を中断 ○ソ連：チョルノービリ（チェルノブイリ）原子力発電所で事故発生
1989	○独：ベルリンの壁崩壊 ○リベリア内戦勃発
1990	○イラク軍がクウェートに侵攻 ○東西ドイツ統一 ○米：「ヒトゲノム計画」発足
1991	○国際連合が多国籍軍をイラクに派遣、「湾岸戦争」勃発 ■リキッド（イーライ）、ソリッド（デイヴィッド）戦場へ ○ソ連、消滅。CIS（独立国家共同体）成立
1995	■特殊部隊FOXHOUNDの総司令官ビッグボス、秘密裏に南アフリカに武装要塞アウターヘブンを設立して蜂起。FOXHOUNDの新人隊員ソリッド・スネークは「TX-55 メタルギア」を破壊し、ビッグボスのファントムであるヴェノム・スネークを倒す（アウターヘブン蜂起）【メタルギア】 ■ソリッド・スネークがFOXHOUNDを除隊 ○仏、中：核実験強行 ○国連総会が「核実験即時停止決議」を採択
1996	○国連総会が「包括的核実験禁止条約（CTBT）」を採択 ○英：世界初のクローン羊「ドリー」が誕生
1997	○IBMのコンピューター「ディープ・ブルー」がチェス世界チャンピオンを破る
1999	■ビッグボスが中央アジアの小国ザンジバーランドでメタルギア改Dによる核武装を行い、キオ・マルフ博士を拉致する。ロイ・キャンベルに呼び戻された元FOXHOUND隊員ソリッド・スネークがザンジバーランドに潜入。メタルギア改Dの破壊任務を成功させ、ビッグボスを倒す（ザンジバーランド騒乱）【メタルギア 2 ソリッドスネーク】 ■ビッグボス、死亡するも「愛国者達」によって蘇生され、昏睡状態のまま隠匿される ○欧州連合の加盟11カ国で欧州単一通貨「ユーロ」を導入
2000	○「ヒトゲノム計画」の国際共同研究チームがヒトゲノムのドラフト配列を発表
2001	○米：9月11日に同時多発テロ発生 ○米：内外のテロリズムと戦うことを目的とした「米国愛国者法」が制定される
2003	○大量破壊兵器保持の疑いでイラクに多国籍軍が侵攻、「イラク戦争」勃発
2004	○パキスタンの科学者が核関連技術の国外流出に関与したことを明かす
2005	■アラスカの孤島「シャドー・モセス」で演習中の特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。FOXHOUNDの元司令官ロイ・キャンベルが指揮官となり、ソリッド・スネークを単独潜入させる。ソリッドは彼らが切り札としていたメタルギアREXを破壊し、事件の首謀者であるリキッド・スネークを倒す（シャドー・モセス島事件）【メタルギア ソリッド】 ○英・ロンドン、エジプトなど世界各地で同時爆破テロが発生
2007	■反メタルギア財団「フィランソロピー」が米海軍の新型メタルギア輸送計画をつかみ、ソリッド・スネークが偽装タンカーに潜入する。しかし、時を同じくして謎の武装集団がタンカーを占拠。新型メタルギアはオセロットに奪われ、タンカーはマンハッタン沖に沈没してしまう（タンカー沈没事件）【メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ】 ■海上除染施設「ビッグ・シェル」建設 ■オルガ・ゴルルコビッチの娘、サニー誕生 ○露：遠隔地における戦略爆撃機飛行を15年ぶりに再開
2008	○米・FDA（米国食品医薬品局）、クローン動物由来の食品に安全宣言
2009	■武装集団「サンズ・オブ・リバティ（自由の息子達）」が、米大統領を人質にビッグ・シェルを占拠。新生FOXHOUNDの隊員である雷電が、ビッグ・シェルに単独潜入する。雷電は武装集団を排除し、首謀者であるソリダス・スネークを倒す（ビッグ・シェル占拠事件）【メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ】 ■ソリダスの遺体、「愛国者達」に回収される ■オセロット（リキッド）、アーセナルギアからG.Wを奪取
2010	■米軍及び関係するPMC傭兵部隊に対し、ナノマシン（SOP）注入開始
2011	■雷電、「愛国者達」の手からサニーを救出。ローズのもとを去り、ビッグママ（EVA）の率いる、反「愛国者達」を掲げるレジスタンスグループ「失楽園の戦士」と合流する ○米：イラク戦争終結宣言 ○日：東日本大震災および福島第一原発事故発生 ○米、露間の核軍縮条約である「新戦略兵器削減条約（新START）」発効
2012	■雷電、「愛国者達」に捕らわれ、強化骨格手術の実験に利用される
2013	■ビッグママ、「愛国者達」から雷電を救出し、ビッグボスの脳死体を回収
2014	■リキッド・オセロットが決起するとの情報を掴んだロイ・キャンベルは、オールド（ソリッド）・スネークに彼を倒すことを依頼。世界各地の戦場に潜入したオールド・スネークは目的を果たし、「愛国者達」の終わりを見届ける（ガンズ・オブ・ザ・パトリオット事件）【メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット】 ■雷電、ローズと再会して息子との対面を果たす ■ビッグボス、死去
2017	○国連総会が「核兵器禁止条約（TPNW）」を採択
2018	□民間軍事警備会社（PMSCs）「マヴェリック・セキュリティ・コンサルティング」に所属した雷電が、米国のPMC（民間軍事会社）「デスペラード・エンフォースメント」との死闘を繰り広げる【メタルギア ライジング リベンジェンス】 ○初の米朝首脳会談が行われる
2021	○「核兵器禁止条約」発効

キーワード解説

●**賢者達**：米ソ中の実力者による「賢人会議」から生まれた組織。

●**賢者の遺産**：「賢者達」が互いの資産を出し合った莫大な秘密資金。大戦後、3国で分配する手はずが、管理者のひとりであったヴォルギン大佐の父がそれを独占。彼の死後は大佐の手に渡ったが、最終的にアメリカが奪取した。

●**愛国者達**：ザ・ボスの意志を継ぐことを目的としてゼロを中心に創設された組織（※設立当初は異なる名称だったが、後に「愛国者達」と呼ばれるようになる）。冷戦以降のアメリカの政治、経済、軍事を影で支配・管理するも、ゼロの意志を継承したAIが組織の運営を受け継ぎ、形骸化された。

●**恐るべき子供達計画**：最強の兵士で「愛国者達」の象徴的存在でもあるビッグボスの遺伝子を使い、クローンを創り出す計画。

長きにわたるサーガの主役と、かかわりの深い人物たち

『メタルギア』シリーズの主人公である二匹の蛇（スネーク）が繰り広げてきた戦いと、それぞれにかかわりの深い主要人物を紹介する。

20世紀最強の兵士にしてカリスマ的存在

BIGBOSS

高い戦闘技術とサバイバル能力を備えた兵士。その優れた資質が、最強の兵士を人為的に生み出す「恐るべき子供達計画」に利用され、遺伝子を受け継いだクローンが誕生した。

▶「スネークイーター作戦」で右目を負傷。右目の眼帯が彼の象徴となる。

活躍した作品

1964 MGS3	ザ・ボスの弟子として指南を受けたのち、FOX部隊で活動。ザ・ボスを倒して「BIGBOSS」の称号を得る。
1974 MGS PW	コロンビアで国家に帰属しない軍隊を指揮し、のちにコスタリカで活動。マザーベースを築き、敵の規模を拡大する。
1975 MGSV:GZ	チコとパスを助けるため、キューバ南端の米軍基地に潜入。任務を完遂するがマザーベースは崩壊し、満死の重傷を負う。
1984 MGSV:TPP	9年の昏睡状態を経て覚醒。ビッグボスに代わってヴェノム・スネークが軍を率い、スカルフェイスの計画を阻止する。
1995 MG	アウターヘブン蜂起。ヴェノム・スネークがビッグボスのファントムとしてソリッドと戦う。ヴェノム・スネークは戦死。
1999 MG2	FOXHOUNDの新司令官を辞任後、ザンジバーランドに軍事政権を樹立。ソリッドに敗れ、「愛国者達」に回収される。
2014 MGS4	世界を管理するAI「J.D（ジョン・ドゥ）」に昏睡状態にされていたが復活。ゼロを葬り、その生涯を終える。

BIGBOSS
（ビッグボス）

「伝説の英雄」と呼ばれるザ・ボスの最後の弟子。ゼロ少佐が創設した特殊部隊FOXに所属し、ザ・ボスの抹殺任務を成し遂げ、米国政府から「BIGBOSS」の称号を得る。

不可能を可能にしてきた潜入任務のスペシャリスト

SOLID SNAKE

ビッグボス、リキッド、ソリダスの3人、そしてメタルギアと呼ばれる兵器と死闘を繰り広げ、世界を救ってきた男。遺伝子操作の影響で急速に老化が進行し、『MGS4』では老人のような姿になりながらも、最後の任務をやり遂げた。

◀▲任務を淡々とこなすクールな性格。『MGS4』では"歩く殺戮兵器"になるという宣告を受ける。

活躍した作品

1995 MG	アウターヘブンに潜入。メタルギアを破壊し、ビッグボスのファントムとして立ちはだかるヴェノム・スネークを倒した。
1999 MG2	ビッグボスが中央アジアに築いた、独立武装要塞国家ザンジバーランドに潜入。ビッグボスの野望を打ち砕く。
2005 MGS	リキッドの率いるFOXHOUNDが、シャドー・モセス島の従兵器廃棄施設で蜂起。リキッドを倒し、テロを鎮圧する。
2007-9 MGS2	偽装タンカーに潜入するが一時行方不明に。2年後、ビッグ・シェルに潜入し、雷電と協力してソリダスの計画を阻止。
2014 MGS4	リキッド・オセロット決起の情報を受け、老化が進行したソリッド（オールド）・スネークが、最後のミッションに挑む。

SOLID SNAKE
（ソリッド・スネーク）

「恐るべき子供達計画」により、ビッグボスの体細胞から作られたクローン。IQ180で6カ国語に精通。知力、体力、洞察力に優れ、ダンボール箱に人並み以上の愛着を持つ。

第二次世界大戦当時、「コブラ部隊」を組織して連合国を勝利に導いた英雄。のちに極秘の任務を受け、ソ連に亡命する。ビッグボスは彼女が戦いの術を教えた弟子。

▲「スネークイーター作戦」でソ連に潜入してきたネイキッド スネークと戦い、その意志を彼に託す。

作品によって所属を変えて暗躍してきた人物。時には敵、時には味方となり、二匹の"蛇"の物語に深くかかわる者として重要な役割を担ってきた。

▲ネイキッド スネークとの戦いを経てコンバーター拳銃の使い手になるなど、彼の影響を多大に受ける。

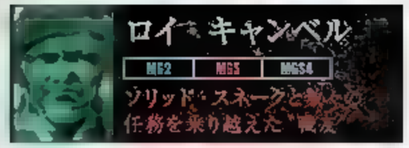
『MGS』で、メタルギアREXを開発した科学者として登場。ソリッド スネークに助けられて以降、無線を通じ、豊富な知識と技術で彼の潜入任務をサポートしてきた。

▲『MGS2』では、年の離れた最愛の妹エマと再会。しかし戦いの最中、大きな悲劇がふたりを襲う。

元自衛隊員で、米軍将校と日本人女性の間に生まれた日系人。コロンビアの反政府組織で教官をしていたが、ビッグボスに敗れてスカウトされて以降、彼のそばで活躍。

▲ガルベスとバスのたくらみを知りながらもこれを利用し、自分たちの軍隊の拡充をもくろむ。

(※1)「オタコン」の名称は、アジアのポップカルチャーを紹介するアメリカのイベント「OTAKON」に由来。



ソリッド・スネークの元上官で、彼が心を許せる戦友。普段は冷静沈着だが、娘のメリルにかかわると判断に揺らぎが生じる。

◀『MGS2』で登場した大佐は外見こそ酷似しているが、Aがキャンベルを模した偽物。

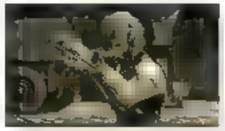
特殊部隊FOXの司令官で、ネイキッド スネークの上官。その後の物語で重要となる組織「愛国者達」の中心人物でもある。

◀「バーチャスミッション」「スネークイーター作戦」でスネークの活動をサポート。

「恐るべき子供達計画」で生み出されたビッグボスのクローン。『MGS』でテロを計画し、ソリッド・スネークに阻止された。

◀FOXHOUNDを率いてシャドー・モセス島で武装蜂起。核兵器廃棄所を占拠。

『MGS2』のもうひとりの主人公。作中でソリッド・スネークに助けられ、彼の人間性に触れて大きな影響を受ける。



◀『MGS4』では「今度は俺が守る」と、自らの身を顧みず、スネークのために戦った。

ネイキッド・スネークを導く女スパイ。『MGS4』では「ビッグママ」としてソリッド・スネークに助力した。

◀「スネークイーター作戦」でネイキッド・スネークと接触。その活動をサポートした。

「恐るべき子供達計画」により生み出されたビッグボスの完全なクローン。元対テロ訓練部隊デッドセルを率いてテロを実行。

◀アメリカを影から支配する「愛国者達」を突き止めて倒し、自由を手に入れようとした。

THE WORLD OF

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

［ 世界・物語編 ］

「伝説の傭兵」が挑む、宿命との闘い

アラスカの孤島「シャドー・モセス島」にて
特殊部隊FOXHOUNDが蜂起、核兵器廃棄所を占拠した。
政府は「伝説の傭兵」と呼ばれる元FOXHOUND隊員
〝ソリッド・スネーク〟を呼び戻し、潜入の任務を下す。
任務に挑む彼の前に現れたのは、
同じ〝スネーク〟の名を持つひとりの男だった――

ソリッド・スネークの宿命ともいえる闘いを描いた『MGS』。
ここではその物語や登場人物について解説する。

『MGS』ストーリー概要

新たなる潜入任務、そして ふたりの"蛇"による因縁の戦い

『MGS』で描かれる「シャドー・モセス島事件」。それはもうひとりの蛇、リキッド・スネークとの戦いの物語でもある。

ビッグボスの"遺伝子"を継ぐ者の戦い

前作『MG2』から6年後の2005年。アラスカ、シャドー・モセス島で発生した特殊部隊FOXHOUNDの蜂起を背景に、ソリッド・スネークの新たな潜入任務を描く『MGS』。ビッグボスの"遺伝子"を継ぐ者たちの命を賭けた戦いが展開する。

▲▶FOXHOUNDとその配下の次世代特殊部隊は島の核兵器廃棄所を占拠。それを率いるのは、ソリッド スネークとともに「恐るべき子供達計画」によって生み出されたビッグボスのクロ ン、リキッド スネ クであった。

元FOXHOUND隊員
ソリッド・スネーク

イベントの結果により結末の展開が変化

ゲーム中盤のイベントで拷問に耐えるか否かで、ドラマの結末が分岐。拷問に耐えた場合はメリルと、服従した場合はオタコンと脱出するエンディングとなる。

▲▶どちらでも物語の大筋は変わらないが、拷問に屈した場合はメ ルが死亡してしまう。そのため、拷問に耐えたルートが、のちのシリーズにつながる正史といえる。

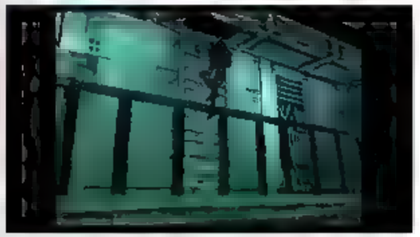
『MGS』ストーリー「シャドー・モセス島事件」

※ここからの5ページは『MGS』のストーリー解説となる。ネタバレを多分に含むため、これから初めて『MGS』をプレイする人はゲームクリア後に閲覧することをオススメする。また、解説はメリルとともに帰還するルートを基準としている。

ソリッド・スネーク 再び潜入任務へ

アラスカの孤島、シャドー・モセス島で演習をしていた特殊部隊FOXHOUNDが突如蜂起。彼らはビッグボスの遺体を要求し、引き渡さねば24時間以内に核を発射すると告げる。事態を重く見たアメリカはFOXHOUND元司令官ロイ・キャンベルを招集。彼を介して、元隊員ソリッド・スネークが呼び戻された。スネ クに与えられた任務は、人質であるDARPA（国防省付属機関先進研究局）局長とアームズ・テック社社長の救出。そして核発射能力の有無の調査と、事実であればそれを阻止することであった。

▲武器や装備などは現地調達という過酷な任務。スネ クは氷点下の海を潜水し、シャドー モセス島に上陸する。



▲ヘリポートに出たスネークは、無線で指示を受けながら、ダクトを利用して施設内へと侵入する。

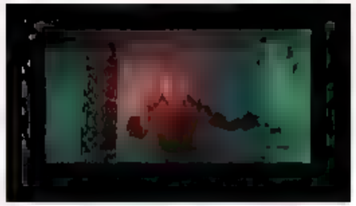
仲間の支援を受けながら 施設内へと潜入

キャンベルやメディカルスタッフのナオミ・ハンター、ソリトンレーダーの開発者メイ・リン、核の専門家ナスターシャ・ロマネンコ、元サバイバル教官マクドネル・ミラ からサポートを受けつつ、戦車格納庫へ。

DARPA局長が語る メタルギアREXの脅威

独房でDARPA局長と接触したスネークは、核搭載二足歩行戦車「メタルギアREX」の存在と、その核発射を止めるにはアームズ テック社社長の持つ3つのPALキーが必要であることを知る。だがその直後、突然局長は心臓発作のような症状で苦しみ、絶命する。

▲独房から出たスネ クは、ひとりの女兵士に銃を突きつけられる。彼女が新米兵士であると見抜いたスネークだが、敵兵に応戦しているあいだに彼女は逃亡してしまう。



“蛇”を狙う“山猫”との邂逅 そして謎の人物の助力——

地下でアームズ・テック社社長ケネス・ベイカーを見つけたスネークだが、彼を捕縛するワイヤーにはC4爆弾が仕掛けてあった。そこにFOXHOUND隊員のリボルバー・オセロットが登場。激しい銃撃戦が展開するも、謎の人物（サイボーグ忍者）が乱入し、オセロットの右手とワイヤーを切り落とす。

◀オセロットと忍者は逃走。救出されたベイカーは、スネークが出会った女兵士がPALキーを持っていると告げる。さらに謎の光ディスクをスネークに託すも、やはり突然死を遂げた。

女兵士メリルとの初コンタクトで ハル・エメリッヒの情報を入手

ベイカーからの情報をもとに、PALキーを持つ女兵士メリルと連絡を取るスネーク。そのメリルから、メタルギア・プロジェクトの開発チーフであるハル・エメリッヒの居場所を聞いたスネークは、研究所へと向かう。

▲女兵士の正体は、キャンベルの姪であるメリル・シルバーバーグだった。

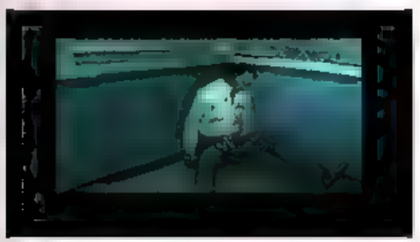
▲メリルはPALキーを1つしか持っていなかった。メタルギアを直接破壊するため、スネークは整備基地に向かうことに。メリルも自身の生きる意味を確かめるため、彼に同行することを決意する。

二度の死闘を潜り抜けて エメリッヒ（オタコン）を救出

FOXHOUND隊員バルカン・レイブンの搭乗するM1戦車の攻撃を退け、研究所へ到着するスネーク。そこには累々と死体が転がっていた。それはサイボーグ忍者の仕業であり、忍者はスネークとの1対1の戦いを熱望する。そして死闘の末、忍者は再び逃亡。彼の正体はサンジバーランドで死んだはずのスネークの戦友、グレイ・フォックスだった。その後無事ハル・エメリッヒ（通称「オタコン」）を救出したスネーク。彼は自身の開発したメタルギアREXが核武装されていることに衝撃を受け、スネークに協力を申し出る。スネークはその後PALキーを持つメリルを捜索し、彼女と合流を果たすことに。

超能力の使い手 サイコ・マンティスが 仕掛けた卑劣な罠

メタルギアのある基地に向かう途中、メリルは何者かに操られてスネークに銃口を向ける。それはFOXHOUNDの超能力兵士、サイコ・マンティスの洗脳によるものだった。



▲捕らわれたスネークはオセロットの拷問を受け独房へ。そこにはなぜか、死亡から何日も経ったかのようなDARPA局長の死体が転がっていた。

▲ピンチを救ったのは、ステルス迷彩で姿を隠したオタコンだった。独房を脱出したスネークはメリルが狙撃された場所に行くが、そこに彼女の姿はなかった。

◀サイコ・マンティスの卑劣な罠で、反撃の糸口を掴めない。

▲コントローラを振動させる、セーブデータの中身を読むなど、スネークだけではなくプレイヤーにも心理戦を仕掛けてくるサイコ・マンティス。

◀戦闘後にマンティスは自分の過去を語り「お前は俺と同じだ」「貴様に賭けてみたくなった」と告げ、メタルギアREXのある地下整備基地への行き方を伝える。

一進一退の狙撃戦 そしてスネークへの拷問

スネークはメリルとともに進むも、突如、何者かがメリルを狙撃。それはFOXHOUND隊員スナイパー・ウルフの罠だった。スネークはウルフを狙撃戦で一度退けるが、その後すぐにウルフと兵士たちに囲まれ捕らえられてしまう。囚われの身となったスネークは、ついに蜂起のリーダーであるリキッド・スネークと邂逅。リキッドは核の発射準備に入ることを告げる。

もうひとりの〝蛇〟との激しい攻防戦

メタルギアのある地下基地を目指すスネークの前に、リキッド・スネークの操縦する「ハインドD」が立ちはだかる。リキッドはスネークを〝兄弟〟と呼び執拗に攻撃するが、スネークはスティンガー ミサイルでハインドDを撃墜。雪原へと進むのだった。

◀空中を素早く移動するハインドDに手も足も出ないが、いったん退避してスティンガーを手に入れたことで、見事撃墜に成功する。

死闘の果てに雪原で散った孤高の女スナイパー

雪原を進むスネークの前に、再びスナイパー・ウルフが登場。ウルフに好意を持っていたオタコンは「彼女を殺さないでくれ」と懇願するが、ふたりは狙撃戦を展開。戦いはスネークの勝利で幕を閉じる。

▲ウルフは死に際に過酷な生い立ちを語り、最後はスネークの銃撃で解放された。

▲レイブンはオクトパスの突然死について、「死神までは騙せなかったわけだ」と語る。

巨漢のシャーマン レイブンとの再戦

スネークは基地入口で待ち構えていたバルカン・レイブンと対決。戦闘後にレイブンは、スネークが話したDARPA局長は本人ではなく、FOXHOUND隊員のデコイ・オクトパスが変装した姿だと明かす。

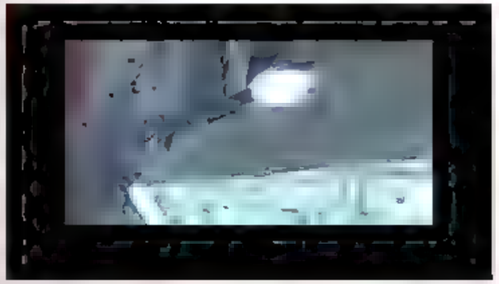
リキッドの狙いとFOXDIEの真実

メタルギアに搭載されているのが、レーダーに映らない「見えない核弾頭」であることが判明。ベイカーに託された光ディスクはその演習データだった。リキッドはその力でOUTER HEAVENを再建することを宣言。スネークはそれを阻止すべく起爆コードを解除するが、それは罠で核は発射可能な状態に。

▲ナオミはグレイ フォックスの妹であり、さらに特定の人物を死に至らしめるウィルス「FOXDIE」を、作戦の一環でスネークに投与していた。それはオクトパスやベイカーを葬り、いずれスネークの命も奪うと示唆される。

メタルギアREXの起動とグレイ・フォックスの最期

スネークへの敵愾心とビッグボスへの憎しみを語るリキッドは、メタルギアREXに搭乗してスネークを追い詰める。その危機を救ったのはサイボーグ忍者ーグレイ フォックスだった。



◀▲グレイ フォックスは、ナオミの両親を殺したのは自分だと語る。そして右腕に装着したレーザーガンでメタルギアREXのレドームを破壊するが、踏みつぶされて絶命した。その後スネークはスティンガー ミサイルでコックピットを狙い REXを停止させる。

▲自分の遺伝子に従い、乗り越えるためにスネークを殺すと語るリキッド。空爆へのタイムリミットが迫る中、ふたりは捕縛されたメリルの前で、殴り合いの死闘を展開する。

リキッドの言葉で明かされるふたりの〝蛇〟の出生の秘密

REXが破壊されてもスネークとリキッドの戦いは終わらない。リキッドは彼らふたりが、「恐るべき子供達計画」によって生まれたビッグボスのクローンであると語る。そしてその裏では、アメリカ国防総省が事件隠蔽のため、基地の空爆を決断。キャンベルは抵抗するも、国防長官に拘束される。

リキッドの執念の追跡を逃れスネークは新たな道へ

死闘を制したスネークはメリルを救出し、リキッドの執拗な追撃をかわしつつジープで脱出。その追跡の果て、リキッドはFOXDIEにより死亡した。そしてキャンベルからの連絡で、大統領による国防長官の解任により、空爆が中止となったことが判明する。

▲こうしてシャドーモセス島をめぐる一連の事件は幕を閉じた。スネークはメリルに自分の本名を告げ、彼女とともに新しい道を見つけるため、道なき大氷原を行く。

CHARACTER FILE〔キャラクターファイル〕01

SOLID SNAKE

▸ソリッド・スネーク

"蛇"のコードネームを持つ
潜入任務のスペシャリスト

「俺にハンカチは必要無い
涙は既に涸れている」

「アウターヘブン蜂起」「ザンジバーランド騒乱」という2つの歴史的事件を鎮圧した潜入任務のスペシャリスト。アラスカで孤独な生活を送っていたが、キャンベルに呼び戻され、FOXHOUND部隊が占拠したシャドー・モセス島に潜入。部隊の実戦リーダーであり、自らと同じビッグボスのクローンである"リキッド・スネーク"との宿命ともいえる闘いに身を投じる。

◀はじめは拒否したが、キャンベルの指示しか受けないという条件のもと任務に挑む。

▶任務を進める中で、因縁の深い「メタルギア」がこの事件にも関わっていることを知る。

// SNAKE ANALYSIS //

▷潜入任務でもタバコを手放さない愛煙家

▲潜入前に双眼鏡以外の所持品を取り上げられていたスネーク。だが、愛飲するタバコは胸の中に隠してまで持ち込んでおり、何の役にも立たないと言うメイリンに対しては「そうとは限らんよ」と反論していた。

▷潜入前は長髪

▲ブリーフィングの映像では、ソリッド・スネークの髪はリキッドと同じくらい長い。「テロリストのリーダーに間違われたくない」という理由で、出撃前に自分で髪を切った。

CHARACTER FILE〔キャラクターファイル〕02

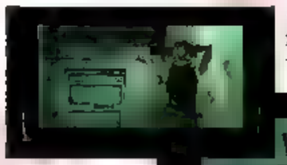
MERYL SILVERBURGH

▸メリル・シルバーバーグ

「2度も後ろを取られるなんて
伝説の男が聞いてあきれるわ」

シャドー・モセス島の独房に
監禁されていた女性兵士

キャンベルの姪。軍人一家に生まれ、物心ついたときから軍人になることだけを目指して訓練してきた。そのため、戦士として優れた素養を持つが実戦の経験はない。シャドー・モセス島へ新兵として配属されたその日にFOXHOUNDが蜂起し、蜂起への参加を拒否したことで独房に入れられた。独房から脱出後、本当に進むべき道を探すため、スネークとともに闘うことを選択する。

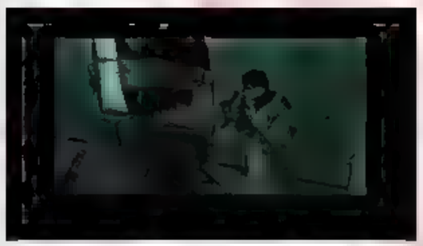


◀監禁中でもトレーニングに余念がなく、腹筋、片手腕立て伏せで体を鍛えていた。

▶大型拳銃は8歳のときから使っているといい、女性ながら片手で軽々と扱う。

// MERYL ANALYSIS //

▷じつは人を撃ったことがない



▲スネークと最初に出会ったとき、メリルは彼に銃を向ける。だが、手の震えと定まらない視線、自信を感じられない目つきから、生身の人間を撃った経験がないことを瞬時に見抜かれてしまう。

キャンベル大佐の娘

▲オセロットの拷問に耐えられなかった場合の、メリルが死亡してしまうエンディングにおいて、メリルがキャンベルの姪ではなく「娘」であったという隠された事実が明らかになる。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 03

OTACON (HAL EMMERICH)

▸オタコン※1（ハル・エメリッヒ）

「人も兵器も弱みがないと可愛くないじゃないか。そうだろ？」

スネークに命を助けられて真実を知り力を貸してくれるエンジニア

アームズ・テック社の社員で、兵器開発の天才。独学でMIT（マサチューセッツ工科大学）に入学し、若くして博士号を修得した。アメリカで開催されるアニメイベント「オタク・コンベンション」の常連であることから、オタコンと呼ばれる（※2）。メタルギアREXの設計・開発を手掛けたが、メタルギアREXが核武装されることは聞いていなかった。そのことをスネークから知らされ、テロの阻止に協力する。

◀オタコンの研究室には多数のアニメ　ゲームのグッズが置かれている。

▶科学者になったのは、アニメのようなロボットが創りたかったからだと語る。

OTACON ANALYSIS

▸望まぬ核兵器開発への関与

▲「科学は人の生活を助ける」と信じ研究を続けてきたオタコンだったが、核兵器の開発に知らぬ間に加担していた。ショックを受けたオタコンは、自分の「義務」であると、REXを破壊する強い意志を示した。

スナイパー・ウルフに想いを寄せる

▲オタコンは、自分に優しく、自分と同じく犬が好きであったスナイパー　ウルフに好意を抱いていた。「彼女を傷つけないで」とスネークにも懇願するが、その先には悲しい結末が待ち受けていた。

(※1)「オタコン」の名称は、アジアのポップカルチャ　を紹介するアメリカのイベント「OTAKON」に由来。
(※2)「MGS」オリジナル版発売当時の設定です。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 04

ROY CAMPBELL

▸ロイ・キャンベル

「大変な事が起こったのだ　また君の力が必要になった」

スネークに無線で指示を飛ばす旧FOXHOUND部隊指揮官

ビッグボスの後任としてFOXHOUND部隊の司令官に就任し、「ザンジバーランド騒乱」ではスネークを導いて作戦を成功させた元軍人。軍を退役していたが、今回のテロを唯一阻止できる男ソリッド・スネークを知る作戦司令官として招集された。メリルは弟の娘だと語っていたが、本当は自身の娘だった。

▲すでに軍を退いているが、スネークは親しみを込めて「大佐」と呼ぶ。

▶作戦の説明から戦闘のコツまで、スネークの活動を幅広くサポートした。

CAMPBELL ANALYSIS

▸娘の身を案じる

▲キャンベルはメリルのことを「姪」だと語っていたが、本当は娘であることが明かされる。当然、メリルのことは強く気にかけており、指令の裏で彼女の身を案じ、そのことをスネークに気付かれる場面もあった。

メリルを人質にとられて協力

▲キャンベルは国防総省長官の思惑のもとで作戦を指揮していたが、これは自ら望んだものではなかった。蜂起当日のFOXHOUNDにメリルを編入させられたことで人質にとられ、協力を強いられていたのである。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 05

NAOMI HUNTER

ナオミ・ハンター

「生きて帰れたら、私を調べて良いわ」

FOXHOUNDでメディカルチーフを務めていた美人科学者

バイオビジネスの大手企業ATGC社から派遣され、FOXHOUND部隊のメディカルチーフを務めていた科学者。部隊では兵士たちの能力強化などのために施される遺伝子治療（ジーン　セラピー）の担当をしていた。今回のテロ事件にあたり、首謀者たちをよく知る者として、スネークのサポート役を務める。

▲FOXHOUNDのメンバーたちの経歴や特徴などを無線で伝える。

◀体内に注入したナノマシンを通して、スネークの体調を管理していた。

NAOMI ANALYSIS

▷FOXDIEをスネークに注入

▲特定の遺伝子配列を持つ人物だけを死に至らしめる人工のレトロウィルス、「FOXDIE」。事件にかかわった人物を抹殺するため、ナオミは国防総省の命令でスネークにこれを注入し、運び屋として利用した。

▷グレイ・フォックスの妹

▲「ザンジバーランド騒乱」でスネークに敗れたグレイ・フォックス。じつはナオミは彼の義妹であり、FOXHOUNDに参加したのは、兄を廃人にしたスネークへの復讐の機会を得るためであった。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 06

MASTER MILLER

マスター・ミラー

「サバイバル教育としての経験、知識を役立ててくれ」

豊富な経験と知識を持つFOXHOUNDの元サバイバル教官

本名はマクドネル・ベネディクト　ミラー（別名カズヒラ・ミラー）。過去にSAS、グリーンベレー、海兵隊のブート・キャンプ、FOXHOUNDでサバイバル教官を務めた。鬼教官として知られ、隊員たちからは敬意を込めて「マスター ミラー」と呼ばれる。ブート　キャンプ退任後はアラスカに在住していた。

▲豊富な知識を持ち、戦場で生き抜くための情報を無線で伝える。

▶ナオミがスパイの可能性があると、スネークに注意をうながす。

MILLER ANALYSIS

▷かつてのビッグボスの右腕

▲かつてはビッグボスの右腕として私設軍隊の運営に注力していた（『MGS PW』『MGSV』）。しかしのちに袂を分かち、『ザンジバーランド騒乱』（『MG2』）でソリッド　スネークに協力して、彼を討つことになる。

『MGS』に登場するのは偽物

▲『MGS』で無線の通信相手として登場するミラーだが、その正体はミラーに変装したリキッドであることがのちに判明する。本物のミラーはシャドー・モセス島事件以前に殺害されていたのであった。

CHARACTER FILE 07 キャラクターファイル

MEI LING

▸メイ・リン

「何それ？　伝説の英雄に口説かれちゃった…」

さまざまな軍事技術を開発した画像・データ処理分野の専門家

ＭＩＴ（マサチューセッツ工科大学）に在籍する現役女子大生。国籍は中国・広東省だがアメリカで生まれ、チャイニーズタウンで育った。もともとパイロットを目指していたが挫折し、軍事技術の開発　研究に携わるようになる。自ら開発したソリトンレーダーを用い、本作戦に参加する。

◀話す口調はフランク。年上の他の人物たちに臆している様子はなく、スネークを励ましたり、たしなめたりするような場面も。

MEI LING ANALYSIS

▷ことわざを引用してスネークを応援

▲無線でメイ　リンを呼び出してデータをセーブすると、場面にふさわしい中国のことわざを引用して、スネークに助言を行う。なお、セーブをキャンセルし続けると、独自のリアクションが見られる（P.82参照）。

▷パイロットの夢を断念

▲パイロットに憧れ、MIT（マサチューセッツ工科大学）で士官候補生になるべくROTC（予備役将校訓練課程）を受講。しかし、士官の素質、気質に思われずその夢は断念することになってしまった。

CHARACTER FILE 08 キャラクターファイル

CYBORG NINJA

▸サイボーグ忍者

「一人きりで勝負をつけたい　邪魔な奴等は排除した」

ステルス迷彩を身にまとい刃を振るう正体不明のサイボーグ

強化骨格を全身にまとった機械仕掛けの忍者。高周波ブレードで鉄骨を切断し、放たれた銃弾を斬り落とすという驚異の戦闘能力を備える。一方で、その意識には不安定な部分があり、自我を失うことも。物語が進む中で、その正体とスネークに対する深い因縁が明らかになる。最後はその身を賭してスネークを助け、秘めていた思いを伝えて力尽きた。

▲▶スネークと決着をつけることだけを望んでおり、自身については「敵でも味方でもない」と語った。

NINJA ANALYSIS

▷正体はグレイ・フォックス

▲サイボーグ忍者の正体は、FOXHOUNDで最高の「FOX」の称号を持っていた兵士、グレイ　フォックス。ザンジバーランドでスネークに敗れ死亡したが、強化骨格を施され、麻薬づけにされて蘇生した。

ナオミの両親を殺害したと告白

▲ナオミは身寄りのない自分を育ててくれたフォックスのことを、兄として慕っていた。しかし、ナオミの両親を殺したのは他でもないフォックス自身であったことが、最後の闘いを前に彼自身の口から語られた。

CHARACTER FILE 09 キャラクターファイル

LIQUID SNAKE

▸リキッド・スネーク

「貴様の遺伝子をここで否定することで俺はその全てを取り返してみせる」

ソリッドと同じ容姿で〝蛇(スネーク)〟のコードネームを持つ男

ソリッド・スネークと同じ、ビッグボスのクローン。「ザンジバーランド騒乱」後、除隊したスネークと入れ替わるようにFOXHOUNDに入隊。精鋭ぞろいの隊員たちの中で実戦部隊リーダーとなる。メタルギアREXと、ゲノム兵の奇病を治すために必要なビッグボスの遺伝子情報を手に入れるため、テロを計画。「戦士が活かされる時を再び築き上げる」というビッグボスの遺志を実現し、ビッグボスを越えようと目論む。

◀ビッグボスに復讐する機会を奪ったスネークを激しく憎み、その命を狙う。

▶自分と同じビッグボスのクローンであるスネークのことを「兄弟」と呼ぶ。

LIQUID ANALYSIS

▸「恐るべき子供達計画」を明かす

▲リキッドは、自身とスネークが「恐るべき子供達計画」という、ビッグボスのクローンを創る計画によって生みだされた存在であることを明かす。『MGS2』では、この計画で生まれたもうひとりのクローンも登場。

▸右腕はオセロットに移植

▲リキッドは本作の最後にFOXDIEによって死亡する。だがその後、オセロットが遺体から右腕を奪って自らの右腕に移植。『MGS2』『MGS4』における〝リキッド オセロット〟という存在へとつながっていく。

CHARACTER FILE 10 キャラクターファイル

REVOLVER OCELOT

▸リボルバー・オセロット

「お前が噂どおりの男かどうか試してやろう」

〝山猫(オセロット)〟と呼ばれるリボルバー式拳銃の名手で拷問のスペシャリスト

GRU（ソ連軍参謀本部情報総局）・スペツナズ出身のガンマン。西部劇やマカロニウエスタンをこよなく愛するガンマニアで、リボルバー式拳銃を愛用。また、拷問に対しても特別な美意識を持つ。「ザンジバーランド騒乱」後にFOXHOUNDに参加。蹶起(けっき)においてリキッドの参謀のようなポジションで活動するも、その裏ではアメリカ大統領（ソリダス・スネーク）とつながっていた。

◀スネークを拷問し、核発射に必要な鍵の所在を吐かせようとする。

▶武器倉庫での一騎打ちでは、跳弾を使いこなしてスネークを追い詰める。

OCELOT ANALYSIS

▸ビッグボスの影響を受ける

▲リボルバー式拳銃（シングル アクション アーミー）を使い始めたのは、スペツナズ時代（『MGS3』）にビッグボスから受けた助言がきっかけ。その後、彼に心酔し、多大な影響を受けるようになる。

▸アメリカ大統領（ソリダス）とのつながり

▲エンディング後の会話で、オセロットはアメリカ大統領と裏でつながっていたことが判明する。このとき会話していた大統領とは、じつは『MGS2』に登場するソリダス・スネークである。

CHARACTER FILE 11 [キャラクターファイル]

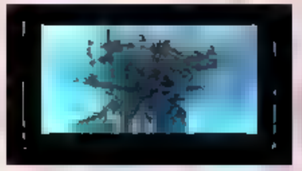
VULCAN RAVEN

▸バルカン・レイブン

「蛇は好かんが同族なら相手に不足はない」

超自然的な能力を秘める シャーマンの巨漢兵士

額にワタリガラス（レイブン）のタトゥーがあり、基地に棲むカラスを同志と呼ぶ巨漢のFOXHOUND隊員。2メートルを超える身長、そして強靭な肉体と精神力を持ち、戦闘機用の20ミリ機関砲を軽々と扱って攻撃してくる。オセロットとの出会いは、凍結したベーリング海を渡ってロシアに出入りしていた時期で、のちに傭兵派遣会社「アウターヘブン」に参加。そしてオセロットの誘いを受け、FOXHOUNDに加わった。



▶戦いに敗れたレイブンはその身体をワタリガラスに食わせて自然に還った。

// RAVEN ANALYSIS //

▷M1戦車の爆発にも耐える強靭な肉体

▲渓谷に足を踏み入れたスネークに対し、レイブンはM1戦車に搭乗して襲ってくる。スネークの攻撃で戦車は黒煙を上げて停止するが、乗っていたレイブンはダメージを受けていなかった。

▷スネークの出自を見抜く

▲スネークと対峙した際に「東洋人の血が流れているな」と発言したレイブン。のちにスネークのクローニングには日本人女性の卵子が使用されていたことが明かされ、レイブンの見立ては正しかったと判明した。

CHARACTER FILE 12 [キャラクターファイル]

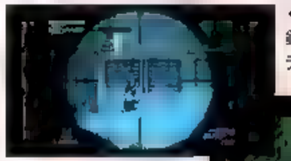
SNIPER WOLF

▸スナイパー・ウルフ

「世界の一流暗殺者の65%が女だって事 知らないの？」

類まれなる忍耐力を持つ 天才女狙撃手

北方アーリア系の血を引く、クルド人の天才スナイパー。幼いころ、苛酷な環境で過ごしていたところをビッグボスに救われ、世界で最高の狙撃手として知られるグルカ兵から狙撃の技術を学んだ。女性特有の忍耐力を最大限に活かし、1週間もの間、身動きせずに狙撃姿勢を保つことができる。世の中に復讐するためにレギッドの蜂起へと参加。スネークと戦い、雪原で命を落とす。



◀彼女が使うのは、弾丸に水銀を詰めた特製マーキュリーチップ。

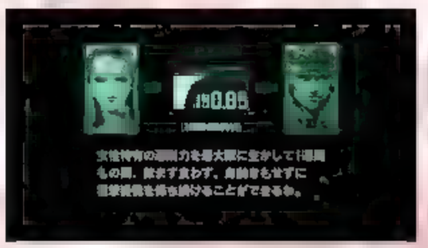
▶狙った様的は必ず自分の手で倒すという信念を持ち、スネークの命を執拗に狙う。

// WOLF ANALYSIS //

▷"狼"としての誇り

▲メリルを殺さなかったウルフ。その理由について、「たとえ傍観者でも女や子供が血を流すのは観たくない」からだと語った。復讐の念に囚われながらも、自らの信念は最期まで貫いていた。

▷FOXHOUND最高の狙撃手



▲ウルフはFOXHOUND最高の狙撃手だとナオミは語る。1週間もの間、飲まず、食わず、身動きせずに狙撃体勢を保ち続けることが可能で、さらに精神安定剤を使って銃の手ブレも克服していた。

CHARACTER FILE 13 キャラクターファイル

PSYCHO MANTIS

▸サイコ・マンティス

「世界最高の読心能力（リーディング）と念力（サイコキネシス）今からお前に見せてやる」

何千人もの心と過去を覗いてきた FOXHOUNDのサイコソルジャー

元KGB所属の超能力諜報部員。ソ連崩壊後、職を追われてアメリカに渡り、FBIでサイコメトラーとしていくつかの事件を担当した。だが5年前、連続殺人者の精神に没入　同化してしまった結果、猟奇殺人を犯してしまう。その後、フリーの諜報専門エージェントとして各地を渡り歩いたあと、FOXHOUNDにスカウトされた。リキッドの蜂起に参加したのは、ただ殺りくに至る正当な理由が欲しかったからだと最後に語った。

◀メタルに対して洗脳ミュージックを仕掛け、その言動をコントロールした。

▶人の心が読めるマンティス。スネークの攻撃も先読みしてかわしてくる。

MANTIS ANALYSIS

▷洗脳、念動力、読心能力に長けた超能力者

▲サイコ　マンティスは、標的の心と体を操る洗脳ミュージックに加え、念動力と読心能力を駆使する。次世代特殊部隊が蜂起に全員賛同したのは、彼の洗脳による影響が大きかった。

▷セーブデータを読み取る

▲「貴様の趣味を言ってやろう」と言って、ゲームのセーブデータを読み取る。特定のタイトルや特定のジャンルのゲームがセーブされていた際には、そのことについて具体的に指摘してくる。

CHARACTER FILE 14 キャラクターファイル

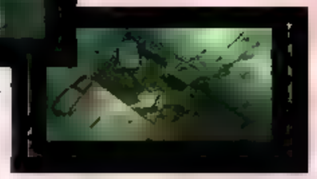
DECOY OCTOPUS

▸デコイ・オクトパス

ターゲットのすべてを盗み コピーしてなり代わる変装の達人

FOXHOUNDの隊員で変装の達人。スネークがシャドー・モセス島に潜入した際、オセロットの拷問で死亡したDARPA局長（ドナルド・アンダーソン）に変装して独房へ。素知らぬふりをして、スネークからメタルギアREXの核を発射するための情報を聞き出そうとした。だが、スネークと間近で接触したことでFOXDIEに感染・発症。本当の姿を見せる前に息を引き取ってしまう。

◀DARPA局長の知る起爆コードを入手できなかったため、急遽変装してスネークに接触。



▶FOXHOUNDの他のメンバーとは違い、スネークと戦う場面はなかった。

OCTOPUS ANALYSIS

▷思わぬ発言のミス

▲シャドー　モセス島での蜂起について、FOXHOUND側はそれを「蜂起」と表現していた。オクトパスはDARPA局長に変装中だったにもかかわらず、思わず「蜂起」と発言してしまうというミスを犯した。

▷血液すらも入れ替える

▲デコイ・オクトパスの変装は血液にまで及ぶ。DARPA局長の血をすべて抜き取り、自らのものと入れ替えていた。

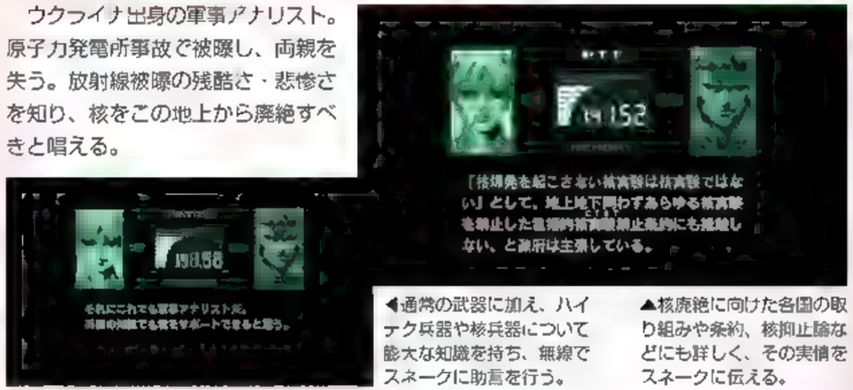
CHARACTER FILE キャラクターファイル 15

NASTASHA ROMANENKO

▸ナスターシャ・ロマネンコ

核兵器の廃絶を唱えるフリーの軍事アナリスト

ウクライナ出身の軍事アナリスト。原子力発電所事故で被曝し、両親を失う。放射線被曝の残酷さ・悲惨さを知り、核をこの地上から廃絶すべきと唱える。



◀通常の武器に加え、ハイテク兵器や核兵器について膨大な知識を持ち、無線でスネークに助言を行う。

▲核廃絶に向けた各国の取り組みや条約、核抑止論などにも詳しく、その実情をスネークに伝える。

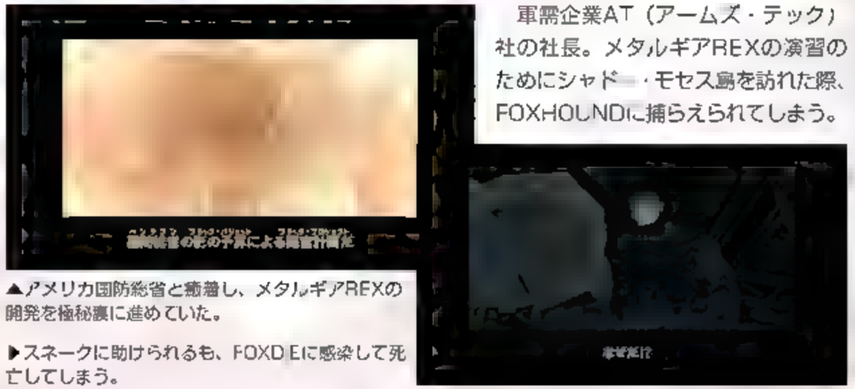
CHARACTER FILE キャラクターファイル 16

KENNETH BAKER

▸ケネス・ベイカー

メタルギアREXの開発を進めていたAT社の社長

軍需企業AT（アームズ・テック）社の社長。メタルギアREXの演習のためにシャド・モセス島を訪れた際、FOXHOUNDに捕らえられてしまう。



▲アメリカ国防総省と癒着し、メタルギアREXの開発を極秘裏に進めていた。

▶スネークに助けられるも、FOXDIEに感染して死亡してしまう。

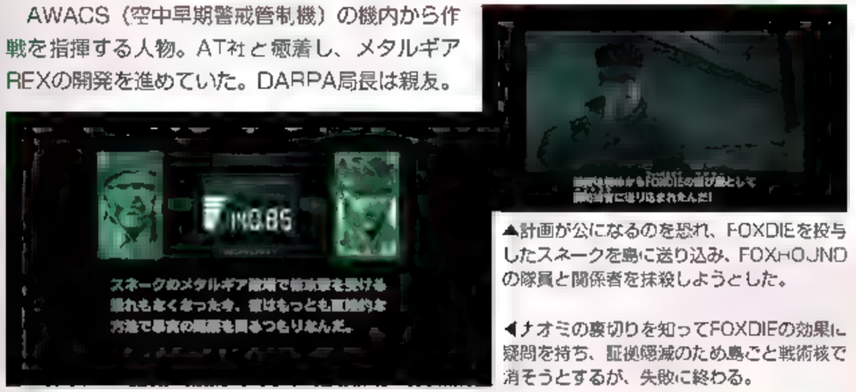
CHARACTER FILE キャラクターファイル 17

JIM HOUSEMAN

▸ジム・ハウスマン

アメリカ国防総省長官であり、本作戦の司令官

AWACS（空中早期警戒管制機）の機内から作戦を指揮する人物。AT社と癒着し、メタルギアREXの開発を進めていた。DARPA局長は親友。



▲計画が公になるのを恐れ、FOXDIEを投与したスネークを島に送り込み、FOXHOUNDの隊員と関係者を抹殺しようとした。

◀ナオミの裏切りを知ってFOXDIEの効果に疑問を持ち、証拠隠滅のため島ごと戦術核で消そうとするが、失敗に終わる。

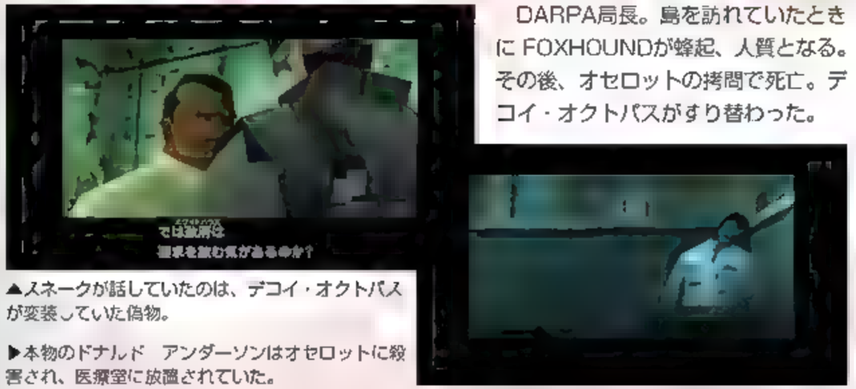
CHARACTER FILE キャラクターファイル 18

DONALD ANDERSON

▸ドナルド・アンダーソン

メタルギアREXと新型核弾頭開発の中心人物の1人

DARPA局長。島を訪れていたときにFOXHOUNDが蜂起、人質となる。その後、オセロットの拷問で死亡。デコイ・オクトパスがすり替わった。



▲スネークが話していたのは、デコイ・オクトパスが変装していた偽物。

▶本物のドナルド アンダーソンはオセロットに殺害され、医療室に放置されていた。

THE EXPLANATION OF

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

［ 解説編 ］

『MGS』が残した〝GENE（遺伝子）〟

『メタルギア』シリーズ初のフル3D作品である『MGS』。
マップの立体化によって画面に奥行きが生まれ、
「敵に見つからずに潜入する」というゲーム性を拡大。
さらにフルボイス、フルポリゴンによるデモシーンを実現し、
ストーリー演出もより映画的なものになった。
ここでは、シリーズの大きな転換点となった『MGS』の、
技術面・設定面のポイントに焦点をあてて解説する。

『MGS』シリーズに継承される要素

複数のカメラと視界が表示されるレーダー

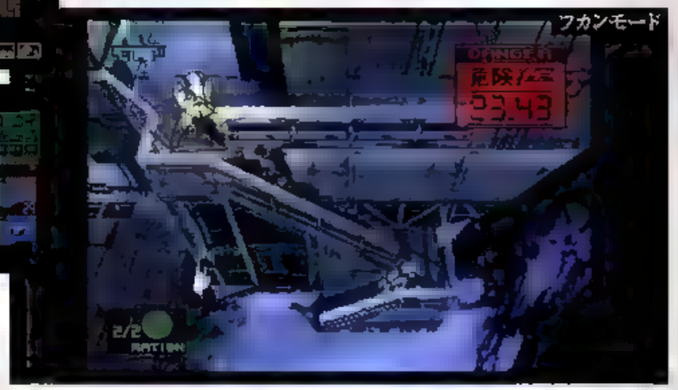
『MGS』では以降のシリーズで定番の要素となるシステムがいくつも誕生している。そのひとつがカメラモードである。本作では４種類のカメラモードが存在しており、普段は画面内のスネークを斜め上から見下ろすフカンモードで進行する。しかしスネークが壁などに張り付くと、スネークの前方にカメラが回り、壁の向こうを確認できるビハインドモードとなる。主観ボタンを押すと主観モードに、狭い場所にホフク状態で潜り込むと視点がプレイヤー目線になるイントルードモードにオートで変化する。本作から状況に応じた視点の切り替えを取り入れたのである。

また、画面右上に表示されるレーダーはスネークを中心に周辺の地形や敵兵の視界が可視化されて表示される形とした。これにより、敵兵や監視カメラの死角を突きやすくして「範囲内は見つかる、範囲外は見つからない」というルールを明確化した。『MGS』で確立した複数のカメラモードや敵兵の視界のルールは、次作以降も潜入システムの重要な要素として継承していくことになった。

潜入で使用する4つのカメラ

◀前2作品のマップは2D。高さの概念もあったが、擬似的なものだった。

2Dから3Dになり、カメラモードも4つに



▶3D空間の潜入におけるスタンダードなカメラシステムを確立した。

映画的なカメラワークを採用

シリーズ初の3Dグラフィックスを活かし、『MGS』では映画的なカメラワークを積極的に取り入れている。カメラを配置できる場所が自由になり、映画さながらのデモの作成が可能となったからである。ここでは映画的な工夫を凝らしたさまざまなカメラワークについて解説する。

まず本作のタイトルロゴが現れるオープニングのシーン。ここでは映画のオープニングのように主役であるスネークを映すのをタイトルバックまで引っ張っている。デモはスネークが搬入ドックから昇降機に乗りこむカットから始まるが、カメラはスネーク自身を映さず主観視点で昇降機の上昇を表現し、その後脱ぎ捨てられた潜水用の装備にフォーカスする。最後にマスクを脱ぎ捨てたスネークの素顔とタイトルロゴが表示。この一連の流れにより、タイトルバックをより強調する効果を生み出している。

また、会話シーンでは映画のカメラワークと同様にカメラをパンさせたり、被写体を変えたりしている。スネークがオタコンと新型核兵器に関して会話するシーンがその一例である。そしてアクションシーンでは短いショットを連続させてスピード感をつけ、下からのアングルで迫力を重視したカメラワークを採用。各ボス戦前のデモではこの手法を多く活用している。

『MGS』ではこのような映画的なカメラワークを使用することで、デモシーンのクオリティを向上させている。そしてこれらのカメラワークは以降のタイトルでも特徴のひとつとして継承されていく。

タイトルロゴと
昇降機に乗るスネーク

◀▲ここで初めてマスクを外したスネークがカメラに映る。

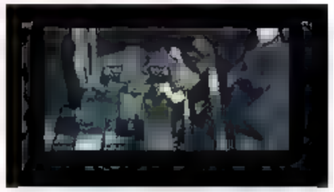
▼映画のようなアングルを採用したオタコンとスネークのカット。

▶迫力ある下からのアングルを用いたメタルギアREX戦のデモ。

3Dによって誕生した映画的なカット

デモシーン　リアルタイムレンダリングを採用

デモシーンにおいて、当時はあらかじめ用意された映像を流す手法である「プリレンダリング」が一般的であったが、『MGS』ではゲーム画面からシームレスにデモシーンに移行する、「リアルタイムレンダリング」を採用した。



▲リアルタイムレンダリングによるデモシーンは、『MGS』で確立。以降のナンバリングタイトルでも同様の手法でデモシーン制作を行っている。

無線会話　無線によってひろがる世界観

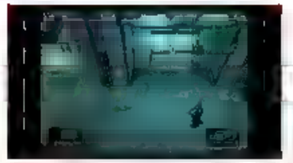
特定の相手に無線をつなぐと世界観を補完する解説を聞くことが可能。前作も同様の機能はあったが、本作以降は任務の裏の事情や世界情勢まで解説が及ぶように。

▲本作ではナスターシャ　ロマネンコに無線をつなげると核兵器に関する詳しい解説を聞くことができる。

▲セーブする際に特定キャラクターとかわす雑談も、後のシリ　ズにおける定番に。

そのほかの要素　シリーズでおなじみのやりこみ要素と演出

ゲームをクリアすると入手できる「称号」や、2周目以降のプレイで特殊なアイテムが入手できるといった要素も本作から登場。エンディング後の会話は『MG』シリーズから継承し、音声で展開するように。



スペシャルアイテム

▲条件を満たすと「バンダナ」や「ステルス迷彩」が使用可能に。

エンディング後の会話

▲本作ではエンディング後にオセロットがスパイであることが判明。

「メタルギア」シリーズと核兵器

「メタルギア」シリーズのストーリーにおいて重要な軸になっているのが「核兵器」の存在である。「メタルギア」と総称される新型の核兵器を巡り、登場人物たちの思惑が交錯。舞台となった時代の「冷戦」「核抑止」「軍縮」といった情勢とも複雑に絡み合って、世界規模にスケールを広げたドラマが展開する。

ここでは現実の核開発の歴史・世界情勢の移り変わりと、本作『MGS』及びシリーズ作品とのつながりについて詳しく解説していく。

『MGS』の背景となった世界情勢

『MGS』の物語の舞台となっているのは2005年。発売した1998年よりも未来の設定となっている。本作の開発当時はアメリカ、ロシア両国の戦略核兵器の削減を定めた「第二次戦略兵器削減条約（START Ⅱ）」が合意にいたり、さらにその発効後にはSTART Ⅲの交渉を開始することが決まった、という軍縮への動きが高まっていた時代（※1）。そんな世界の趨勢を、物語の背景へと盛り込んでいる。

そのSTART Ⅲの調印直前に、テロリストが核兵器廃棄所を占拠＝核ジャックしたというのが『MGS』のプロローグ。スネークがテロに立ち向かう中で、核兵器の脅威と世界を覆う様々な“核の問題点”が浮き彫りになっていく。

見えない核弾頭がもたらす脅威

▲メタルギアREXの恐ろしさは、世界中どこからでもレールガンユニットによる「見えない核弾頭」を撃ち出すことが可能な点にある。

軍縮のあおりを受ける

▶軍縮で大量の核兵器が廃棄されたが、貯蔵施設は不足。シャドー　モセス島はその一時しのぎの廃棄所であった。

第二次戦略兵器削減条約（START Ⅲ）調印直前

▲アメリカが新型核兵器を開発していたことが明るみになれば、ロシアとの亀裂を生むことに。

(※1)その後、実際にはSTART Ⅱは発効せず、START Ⅲの交渉も進展はしていない（2023年3月現在）

核開発の歴史と冷戦、「核抑止」の理論

1945年7月にアメリカが世界で初めて核実験を実施。同年8月には広島、長崎に原子爆弾が相次いで投下され、核兵器の時代は始まりを告げた。第二次世界大戦後、アメリカを中心とする資本主義勢力＝西側とソ連を中心とする社会主義勢力＝東側との対立が起こり、「冷戦」と呼ばれる時代になる。この対立の中で、1949年にはソ連が原爆実験に成功し、アメリカ　ソ連を中心にした核開発競争がスタート。1952年にイギリスが核保有国になったのを皮切りに、新たな核保有国も次々と生まれていった。

そんな中で誕生したのが「核抑止」の理論である。これは、核兵器を保持することで、その反撃の脅威によって戦争の勃発や核兵器の使用を抑止できるとする考え方。この理論は核を保有する各国に広く採用され、核兵器の所有を正当化する動きへと繋がっていった。

その後、冷戦は1989年に終結を迎え、アメリカ・ロシアの両国が戦略核兵器の大幅削減に合意する。しかし、「核抑止」の考え方はなお強く生き続け、核廃絶に対する大きな障壁となっている。

◀2022年1月時点で、世界にはまだ1万2700発以上の核兵器が存在。『MGS』の中で、ナスタ　シャは「核抑止政策が取られ続ける限り、核弾頭の数は減ったとしても、廃絶はされないだろう」と語っていた。

『メタルギア』シリーズと核開発史のつながり

◀オタコンの祖父は原爆の製造計画である「マンハッタン計画」に参加しており、そのことを死ぬまで悔やんでいた。

▶『MGS PW』に登場するゴールドマンは人間による報復は不確実だと考え、AIによる完璧な報復（核攻撃）のシステムを構築しようと目論む。

軍縮・核抑止論とメタルギアREX

冷戦が終結してもなお根強く残り続ける核抑止の考え方。『MGS』に登場するDARPA局長のドナルド　アンダーソン、アームズ・テック社社長のケネス・ベイカーは「強いアメリカ」の理想を追う核抑止論者であった。他の核大国であるロシアと中国が核抑止を継続していることを引き合いに出し、「核廃絶の実現など不可能」「抑止理論を保つには圧倒的な兵器が必要」とベイカーは主張した。

その"圧倒的な兵器"になり得るものとして開発が進められたのが、核搭載二足歩行戦車「メタルギアREX」。レーダーに映らない「見えない核弾頭」を、地形を気にせず射出できるという恐るべき性能を持ち、世界の軍事バランスを崩しかねないほどの強力な兵器である。だが同時に、軍縮の立場を取っているアメリカにとっては、公になってしまうと国そのものの権威が一気に失墜してしまうという諸刃の剣のような存在であった。

▶「核の脅威は消えてはいない。以前よりもよりアビリティを増している」とベイカーは語った。

▲シャドー　モセスでのテロが公になればアメリカの権威は失墜。キャンベルはスネークにその鎮圧を託す。

メタルギアREXの性能と脅威

メタルギアREXの性能において革新的な部分は、「見えない核弾頭」を発射できるという点にある。核弾頭の射出にはレールガンの超高速射出機能を利用。推進剤を使用しないため、ロケット燃料の噴射を捉える既存の弾道ミサイル検知システムでは見つけることができない。しかも再突入体は完全なステルスとなり、弾頭は地下基地用に対処した地表貫通核弾頭。見つけることも、迎撃することも、地下に逃げることも不可能という驚異の性能になっている。

さらに、あらゆる地表面を自由に移動可能なうえ、単独で核攻撃を行うことができるメタルギアREXは、ICBM（大陸間弾道弾）における衛星による監視や、SLBM（潜水艦発射弾道弾）における射出ポイントの制限など、既存の兵器における大きな問題点もクリアしている。

▲メタルギアREXについて、ナスターシャは「世界を変える、恐るべき兵器」と、オタコンは「世界を終わらせる悪夢」と、それぞれ評した。

遺伝子(GENE)というテーマについて

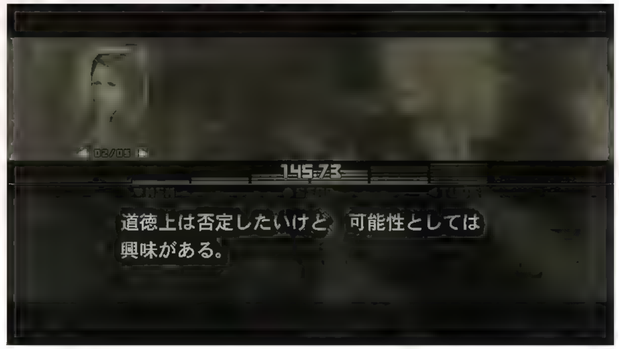
遺伝子技術の発展と功罪

本作『MGS』のテーマは「遺伝子(GENE)」。遺伝子が導く宿命や、遺伝子操作の成果・暗部など、遺伝子にまつわる様々な功罪を扱っている。そんな本作の物語・設定の背景には、20世紀における遺伝子技術の急速な発展がある。

「遺伝子」とは、子孫へ伝えられていく性質（＝遺伝形質）を規定する因子のことを指す。1970年代になると、そんな遺伝子に人工的な操作を加える「遺伝子工学」という分野に注目が集まる。遺伝子工学の技術は人間の病気の診断や治療、農作物の品種改良、微生物による有用なタンパク質の生産などに活用されていった。

また、同一の遺伝子を持つ個体＝クローンを作り出すクローニングの技術も20世紀の間に大きく発展を続けていく。1980年代にはクローンのハツカネズミが誕生。そして1996年には哺乳類では初となる体細胞クローン「ドリー」が誕生する。

このように、20世紀の間に大きく発展し、広く応用されてきた遺伝子技術の分野であるが、同時に、遺伝子工学の軍事利用に対する危惧、人間のクローニングや遺伝子操作に対する倫理的・道徳的な懸念など、物議を醸すことも数多くあった。



◀倫理的な問題を抱えるクローンの技術。『MGS3』に登場したパラメディック（クラーク博士）も、その可能性に興味を持つ一方で、「道徳上は否定したい」と述べていた。

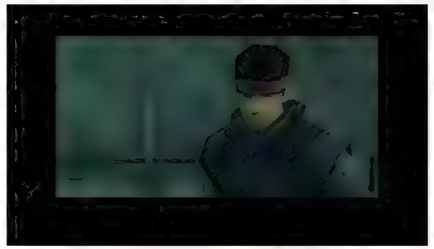
▲クローンとして〝創られた〟リキッドは「遺伝子に刻まれている運命が全てだ」と考えていた。

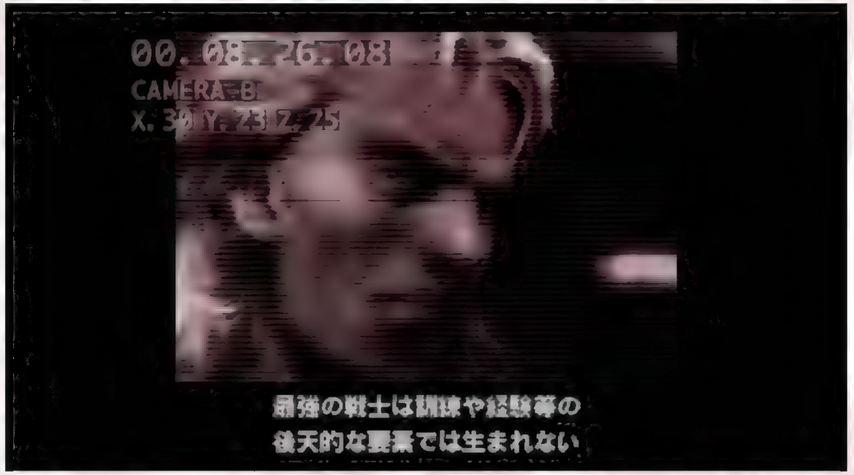
▲ナオミは「遺伝子に支配されてはいけない」とスネークを諭す。

『メタルギア』シリーズと遺伝子技術

本作『MGS』及びシリーズ作品において、「遺伝子技術の進化」がもたらした軍事的成果が多数登場する。遺伝子治療（ジーンセラピー）を施された次世代特殊部隊隊員＝ゲノム兵はそのひとつである。彼らはソルジャー遺伝子など、戦闘に特化した遺伝子を肉体に組み込んでいるため、聴覚や視覚などが通常の兵士よりも強化されている。主人公であるソリッド・スネークもまた、遺伝子技術の進化によって生まれた存在である。伝説の兵士「ビッグボス」のクローンであるスネークは、その秀でた能力によって世界の危機を幾度も救ってきた。

だが一方で、遺伝子技術による負の側面も登場している。リキッドはクローンという出生が原因で、復讐に囚われた人生を歩むことになる。また、遺伝子治療（ジーンセラピー）の人体実験においては数多くの犠牲が生まれ、そうして生まれたゲノム兵にも絶滅の兆候が見え始めてしまう。スネークの体にも、遺伝子操作の影響による急速な老化の症状が現れる。そして、実年齢41～42歳であった『MGS4』において、その身体機能は限界を迎えてしまった。





▲「ゲノム兵」は遺伝子工学の技術を使って〝戦闘の素質〟という部分から創られた兵士。「最強の戦士は訓練や経験等の後天的な要素では生まれない」とナオミは主張していた。

連載解説

ビッグボスとは何者か？ 01

ビッグボス

「伝説の兵士」と呼ばれたFOXHOUND元総司令官。本作に登場するソリッド スネークとリキッドは彼のクローンである。

『メタルギア』シリーズの最重要人物"ビッグボス"

『MGS』では死亡の経緯のみ語られ、劇中で姿を見せることはなかったビッグボス。ここでは、『MGS』以前の出来事である「アウターヘブン蜂起」「ザンジバーランド騒乱」で何を成し遂げようとしたのかを解説する。

1995年 アウターヘブン蜂起

1990年代、特殊部隊FOXHOUNDで総司令官を務めていたビッグボスは、その裏で「戦士が唯一、生の充足を得られる世界」を実現するために活動。南アフリカに武装要塞「アウターヘブン」を設立する。さらにこの地で、核搭載二足歩行戦車「TX-55メタルギア」の開発を進めていた。

しかし、アウターヘブンでの新兵器開発の情報をアメリカ政府が掴み、FOXHOUNDへ調査の指令が下されてしまう。ビッグボスはグレイ フォックスと、それに続いて新人隊員だったソリッド・スネークを派遣。スネークに偽の情報を持ち帰らせて情報かく乱を図ろうとするが、彼の想定を超える活躍により、策略は失敗。アウターヘブンは壊滅してしまう。

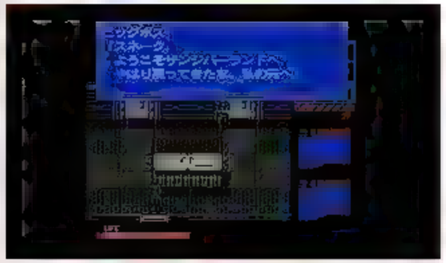
▲スネークが去った瞬間、アウターヘブンは大きな爆発に包まれる。

▲ビッグボスは任務を終えたスネークに「私は死なん いつか、決着をつけよう」と語りかけた。

1999年 ザンジバーランド騒乱

アウターヘブン崩壊後、ビッグボスは中央アジアの小国「ザンジバーランド」の軍事的指導者となり、「メタルギア改D」の開発を進めた。

しかし、そこでもまたFOXHOUNDの送り込んだソリッド・スネークが立ちはだかる。ビッグボスはスネークと直接闘い、敗北。命を落とすことになる。



作中で語られた人物像

アウターヘブンのレジスタンスだったシュナイダーは、アウターヘブンへの爆撃からビッグボスが救ってくれたと感謝を述べた。フォックスもビッグボスに二度命を救われたと語るなど、彼の身近にいた人物は彼に強い尊敬の念を見せていた。

ソリッド・スネークとは何者か?

ソリッド・スネーク

数々の重大任務をこなし、「伝説の傭兵」「不可能を可能にする男」と呼ばれる潜入任務のスペシャリスト。煙草とダンボール箱を愛する。

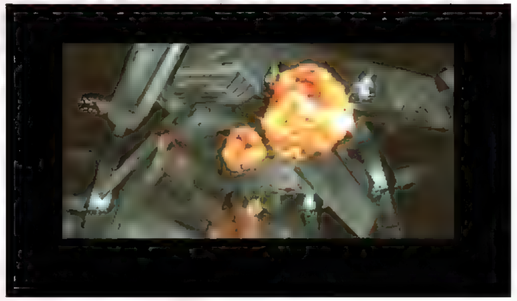
「恐るべき子供達計画」によって生み出されたビッグボスのクローンであり、『メタルギア』シリーズの主人公のひとり、ソリッド・スネーク。ここではシリーズにおける彼とメタルギアとの戦いの歴史や、彼の人物像について紹介する。

メタルギアと深い因縁を持つ"伝説の傭兵"

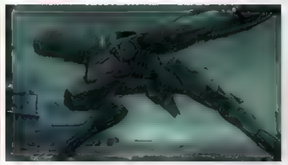
ソリッド・スネークの経歴はメタルギアとの因縁とともにある。スネークは1972年にビッグボスのクローンとして誕生。グリーンベレーに入隊して湾岸戦争で活動後、FOXHOUNDに入隊する。1995年の「アウターヘブン蜂起」でTX-55 メタルギアを、1999年の「ザンジバーランド騒乱」では、グレイ・フォックスが駆るメタルギア改Dを破壊。除隊後の2005年、「シャドー・モセス島事件」でリキッドの駆るメタルギアREXを破壊する。2007年、メタルギアRAYの調査のため、偽装タンカーに潜入。2009年の「ビッグ・シェル占拠事件」では雷電を助け、メタルギアの亜種であるアーセナルギアの破壊に協力する。2014年、キャンベルの要請でリキッド・オセロットを抹殺するべく活動。シャドー・モセス島でメタルギアREXに搭乗して、リキッド・オセロットが操るメタルギアRAYを破壊する。

以上がスネークの誕生からの主な経歴である。彼はその生涯を通してメタルギアと戦い続けたのであった。

シャドー・モセス島でメタルギアと3度目の邂逅

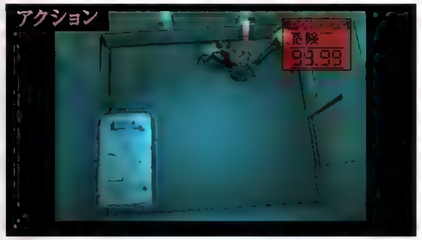


◀メタルギアREXの破壊後も、ソリッド・スネークとメタルギアの因縁は長きにわたって続いていくこととなる。



さまざまな武器や装備品を使いこなす潜入任務のエキスパート

潜入任務の遂行においては、現地で入手する武器・装備品や、潜入に使う特殊な道具を扱うための、専門性の高いさまざまなスキルが求められる。スネークはそれらを非常に高いレベルでこなし、さらに、生身での戦闘能力も高い。まさに、「潜入任務のエキスパート」と呼ぶにふさわしい人物である。



▲ビッグボスと同様に近接格闘術に長けている。

▲さまざまな武器を使いこなし、時にはヘリや戦車にも単身で立ち向かっていく。

「シャドー・モセス島事件」以降の変化

「ザンジバーランド騒乱」後はアラスカで隠遁生活を送るなど、人と関わることを避けていたスネーク。だがリキッドと対峙し、メリルと出会った「シャドー・モセス島事件」を経て、自分のためだけではない新たな生き方を求め始めることとなる。事件後は、オタコンらとともに反メタルギア財団「フィランソロピー」を結成。闇市場（ブラックマーケット）を通じて世界中に流出したメタルギアの亜種を根絶するために動き始める。

▲シャドー・モセス島事件以前は、死への恐怖の中でしか生きる意味を見出せなかったと語った。

老いて身体に悪くても愛煙家であり続ける

『MGS』では「煙草」を胃の中に隠して現地に持ち込み、『MGS2』でも最初から携行しているなど、かなりの愛煙家である。『MGS4』では遺伝子操作の影響で老化が進行。さらにFOXDIEによる発作で咳き込むことも多くあったが、それでも喫煙を続けて周囲を心配させていた。

▶『MGS4』では喫煙中、ライフが減り気力が回復する。

▲煙草を吸っている状態で通信すると、シリーズの多くで「健康に悪い」などと注意される。『MGS2』では冒頭でのポイ捨てをオタコンに注意され、携帯灰皿を常備する。

ソリッドの〝宿敵〟、リキッド・スネーク

リキッド・スネーク

1999年の「サンシバーランド騒乱」後、ソリッドと入れ替わるようにFOXHOUNDに入隊。卓越した戦闘能力で実戦部隊リーダーとなる。

シャドー・モセス島で蹶起した〝蛇〟

1972年に「恐るべき子供達計画」によってソリッド・スネークとともに誕生し、『MGS』において、ソリッドの〝宿敵〟となったリキッド・スネーク。ここでは彼の足跡や人物像、そしてその目的について解説する。

「シャドー・モセス島事件」以前のリキッド・スネークの経歴

1972年にビッグボスのクローンとして誕生。少年時代はアフリカで武装組織を率いる。その後、SAS（イギリス陸軍特殊空挺部隊）での活動を経て、SIS（イギリス情報局秘密情報部）へ。スリーパーとして潜伏時にイラクの捕虜となり、消息を絶つ。

▲SAS在籍時、当時まだ10代ながら湾岸戦争へと参加。スカッドミサイルの移動発射台を破壊する特殊任務にあたった。

FOXHOUNDを率いて蹶起

2005年、FOXHOUNDのリーダーとなったリキッドは、FOXHOUND隊員、および「ゲノム兵」と呼ばれる次世代特殊部隊隊員を率いて蹶起。シャドー・モセス島の核兵器廃棄所を占拠し、「ビッグボスの遺体」をアメリカ政府に要求した。

▲FOXHOUNDと次世代特殊部隊はメタルギアREXの演習のために招集されていた。リキッドはREXの奪取を狙い、その演習の当日に蹶起した。

「シャドー・モセス島事件」におけるリキッドの目的

ゲノム兵の奇病の治療

リキッドが「ビッグボスの遺体」を要求したのには、配下であるゲノム兵の奇病を治療する目的があった。ビッグボスの「ソルジャー遺伝子」を組み込まれたゲノム兵は、肉体が強化されると同時に正体不明の病に苦しんでおり、その原因調査にはビッグボスの遺伝情報が必要なのであった。

▲ソルジャー遺伝子が組み込まれたゲノム兵のことを「兄弟」とリキッドは表現した。

ビッグボスの遺志の実現

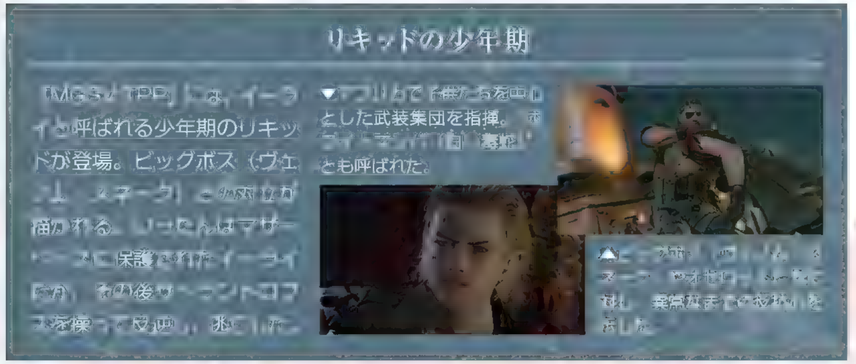
リキッドは、ビッグボスの遺志を実現することで彼を越え、遺伝子に刻まれた〝呪われた運命〟を打ち破ろうと考えていた。テロを起こした最終的な目的は、メタルギアREXを利用し、ビッグボスの遺志である「OUTER HEAVEN」を再建することにあった。

▲再建を経て、「戦士が活かされる時を再び築き上げる」ことをリキッドは目指した。

ソリッド・スネークとの闘い

自身の出生に憎しみを持っていたリキッドは、はじめはビッグボスへの復讐を成し遂げようと考えていた。しかし、ビッグボスはスネークによって倒され、復讐の機会は奪われてしまう。リキッドはスネークに対して強い敵愾心を持つようになり、シャドー・モセスで彼と闘い、打ち破ることを望んでいた。

▲遺伝子に固執したリキッドと、遺伝子に縛られない生き方を信じたスネークとの戦い。



オセロット、暗躍の歴史

すべての蛇（スネーク）と関わる“山猫（オセロット）”の足跡を辿る

リボルバー・オセロット

『MGS』以降、ほとんどすべての作品に登場。表向きの役割とは違う任務を裏で遂行していることが多く、“蛇”たちを翻弄し続けた。

シリーズ全体を通して暗躍し、物語の鍵を握る人物、リボルバー・オセロット。ビッグボスのライバルであり、盟友。そしてそのクローンであるソリッド・スネークの宿敵、と作品によって様々な顔を見せてきた彼の足跡を、時系列順に紹介していく。

オセロットとはどういう人物か？

オセロットの本名は「アダムスカ」。第二次世界大戦の英雄ザ・ボスとコブラ部隊隊員のザ・ソローの息子である。誕生直後に「賢者達」の組織員により誘拐され、その後、GRUとヴォルギン大佐のもとで育てられる。そして、1964年にスネーク（ビッグボス）との対峙にいたり、以降は所属する組織を変えながらも、ビッグボスのために活動。彼と袂（たもと）を分かった「愛国者達」と対立していくことになる。

1960年代から70年代にかけて制作されたイタリア製の西部劇「マカロニ・ウエスタン」をこよなく愛すガンマニアという側面もある。ビッグボスとの出会いを経てリボルバー式拳銃を愛用するようになり、その腕前は一級品。

リボルバー拳銃の使い手

▼『MGS3』のスネークとの戦いでリボルバー式拳銃に目覚め、異常なまでの愛情を注ぐように。同作ではリロードの際に「俺のリロードは革命（レボリューション）だ！」と熱く語っていた。

『MGS』での経歴は偽装

『MGS』でナオミがオセロットの経歴を紹介する無線があるが、オセロットの表向きの経歴は偽装されているため、この情報もすべて偽情報である。

各作品でスパイとして暗躍

『MGS』で大統領（ソリダス）のスパイとして初登場したオセロット。『MGS3』では三重スパイとして登場するなど、事件の裏側で活躍する作品が多い。

1964年『MGS3』 スペツナズ山猫部隊の隊長として初登場 ネイキッド・スネークに戦いを挑む

オセロット少佐

GRU（ソ連軍参謀本部情報総局）・スペツナズのエリート集団「山猫部隊」を率いる若き少佐。高い射撃技術を誇る。

ネイキッド・スネークと戦いを繰り返すが完敗。自動拳銃（オートマチック）よりもリボルバー向きだと言われたことで、以降はリボルバー式拳銃を使用するようになる。エンディング後、じつはGRU、KGB、CIAをまたにかける三重スパイとして活動していたことが明かされる。

▲じつは、ヴォルギン大佐が所有する「賢者の遺産」を奪うため、CIAから送り込まれたスパイであった。結果、アメリカは遺産の半分を手に入れる。

オセロットの両親

1944年、ザ・ボスは妊娠中にもかかわらず、コブラ部隊を率いてノルマンディ上陸作戦で活動。そこで腹部に被弾し、銃弾が飛び交う中で男の子を出産。それがオセロットである。父親はコブラ部隊のザ・ソロー。その後オセロットは「賢者達」に取り上げられ、伝説の英雄の息子として特別な待遇を受ける。

母親
ザ・ボス

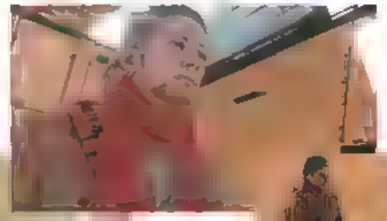
父親
ザ・ソロー

1984年 [MGSV:TPP]
ダイアモンド・ドッグズに参加 組織の参謀的立場で活動する

オセロット

ダイアモンド・ドッグズに合流し、ミラーとともにその発展に大きく貢献する。

1975年のマザーベース崩壊から9年後、昏睡状態から目覚めたビッグボスを逃がし、その影武者（ヴェノム・スネーク）を仕立てる。ダイアモンドドッグズでは戦術教官や尋問を担当する。



▼反政府ゲリラを訓練中だったミラーがソ連軍に捕まる。オセロットは救出ミッションを説明し、「伝説を取り戻せ！」とヴェノム・スネークを送り出す。

◀▼ダイアモンド・ドッグズの活動に従事。ミラーとともにマザーベースで新兵の訓練などを行っていた。

2005年 [MGS]
蜂起を促すためFOXHOUNDへ入隊 サイボーグ忍者に右腕を切断される

リボルバー・オセロット

リキッドの参謀的立場であったが、じつは大統領（ソリダス）の送り込んだスパイだった。

リキッドを誘導し、シャドー・モセス島の蜂起を引き起こす。拷問中の事故として故意にDARPA局長（ドナルド・アンダーソン シギント）を殺害。サイボーグ忍者に右腕を切断されるが、計画通りメタルギアREXと新型核弾頭の演習データを手に入れ、闇市場（ブラック・マーケット）に流出させた。

▲拷問時にスネークを「運び屋」と呼ぶオセロット。この時点でスネークに打ち込まれたFOXDIEの存在を知っていた。

ソリダスの指示で動くスパイ

▲エンディング後、大統領（ソリダス）に事件の顛末を報告していた。

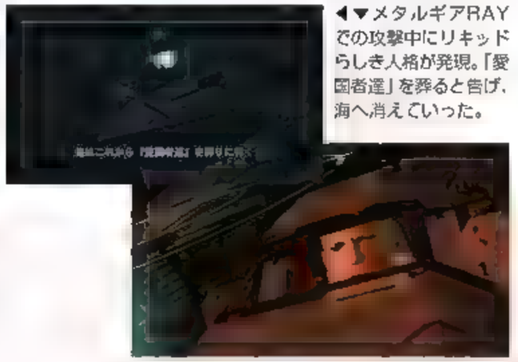
2007-09年 [MGS2]
メタルギアRAYを奪って逃走 その後、ソリダスとともにテロを起こす

リボルバー・オセロット

リキッドの右腕を自らの右腕に移植。時折リキッドに乗っ取られたような言動を見せる。

ソリダスの武装蜂起に参加していたが、裏では「愛国者達」の指示のもと、「S3計画」の演習を導いていた。だが、最後にはリキッドらしき人格が表れ、「愛国者達」をも裏切って海へ消える。

▲「愛国者達」の指示のもと、タンカーを沈め、S3計画の舞台となるビッグシェル建造の前提をつくる。ビッグ・シェルの武装蜂起では、ソリダスとともに「愛国者達」に対抗しているように見せるが、じつはソリダスをも利用して、計画の完遂に向けて動いていた。



◀▼メタルギアRAYでの攻撃中にリキッドらしき人格が発現。「愛国者達」を葬ると告げ、海へ消えていった。

2014年 [MGS4]
「愛国者達」を葬るための計画を遂行 ソリッド・スネークとの死闘を経て、息を引き取る

リキッド・オセロット

リキッドの人格が発現したオセロット。だがその姿は「愛国者達」を欺く彼の演出だった。

PMC（民間軍事請負企業）5社を束ねるマザーカンパニー「アウターヘブン」を有して「愛国者達」の壊滅とビッグボスの解放を目指して蜂起。世界を混乱に陥れる。

最期はオセロットとして

「愛国者達」を欺くためにリキッドのように振る舞ったオセロット。だが、死の間際にはオセロットの人格が表出し、スネークに「いいセンスだ」と告げた。

「オタコン」の歩み

ソリッド・スネークの良きパートナーとして活躍

オタコン※1（ハル・エメリッヒ）

シリーズを通して、ソリッド・スネークの潜入任務を支援する天才科学者。

シャドー・モセス島事件でスネークに助けられて以来、技術者として彼をサポートし、良きパートナーとして活躍するオタコン（ハル・エメリッヒ）。そんな彼のプロフィールと、作品ごとの活躍をたどっていく。

◀『MGS』で初登場。スネークに助けられ、テロの鎮圧に協力した。

▶お茶目な部分もあり、『MGS2』ではでたらめなことわざを披露した。

無線でスネークをサポート

◀▲無線を通じてバックアップ。『MGS4』ではメタルギアMk.Ⅱを操作してサポートした。

核兵器と関わりの深い「呪われた家系」

「僕の家系のDNAには核兵器に苦しめられる運命が書き込まれているのか？」と嘆くほど、オタコンの家系は核兵器と深い関わりを持っている。義妹のエマには違う道を歩んでほしいと願っていたがそれも叶わなかった。

祖父

第二次世界大戦中、アメリカで進められた原子爆弾の製造計画「マンハッタン計画」に参加。そのことを死ぬまで悔やんでいた。

母親 ストレンジラブ

ビッグボス、ゴルバチョフ、メタルギアACEを開発。そのほか「ビッグボス・カー計画」の一環として、ニューヨーク・核兵器を開発。

父親 ヒューイ

『MGS PW』ビッグボス・カーとメタルギアZEKE、『MGS4 TPP』でサバラントロスに複数のメタルギア「核兵器」開発に携わる。

義妹 エマ

メタルギアの一種であるアーセナルギアの光…DAI「Iコア」開発に携わる。オタコンが守るために敢えて選んだ道であった。

（※1）「オタコン」の名称は、アジアのポップカルチャーを紹介するアメリカのイベント「OTAKON」に由来。

2005年 『MGS』 メタルギアREXの開発者として初登場 スネークの活動に協力する

核弾頭保存棟の研究室でサイボーグ忍者に詰め寄られていたとき、スネークが現れて命を救われる。その後、無線でスネークをサポート。基地の構造や武器の位置、メタルギアREXの弱点などについて的確な助言をスネークに送り、テロの鎮圧に貢献した。

▲FOXHOUNDのスナイパー・ウルフに想いを寄せ、彼女を殺さないでくれとスネークに懇願。戦いに必要なPSG1の弾薬の場所を教えないといった抵抗も。

▼拷問に服従すると、スネークと脱出する結末に。そこで「科学や研究に逃避したのは人付き合いが苦手だったから……人が恐かった」と打ち明ける。

2007-09年 『MGS2』 フィランソロピーに所属して活動 無線でスネークをサポートする

「タンカー編」では偽装タンカーに潜入したスネークをサポート。「プラント編」では雷電に指示を出す大佐が架空の人格であることを突き止めた。

◀メタルギアRAYやソリダスとの戦闘では雷電をサポートした。

劇中で明かされた事実

義理の妹エマが登場。さらに、義母と関係を持っていたこと、父ヒューイが自殺していたこと等が明かされる。

▲数年ぶりにエマと再会するが、それが永遠の別れとなった。

2014年 『MGS4』 メタルギアMk.Ⅱで現地活動にも参戦 スネークの生き様を見届ける

ノーマッド（輸送機）から無線で指示を送り、メタルギアMk.Ⅱを操作してスネークをサポート。余命いくばくもない彼の戦いを最後まで見届けた。

◀緊急の場合は自らヘリを操縦し、現地に駆けつけることもあった。

ナオミとの関係

『MGS』の事件後、投獄されるも脱出したナオミ。行動をともにするうちに、オタコンは彼女に惹かれていく。

▲最後の仕事を終えナオミは死に至る。彼は大事な人を失った。

サイボーグ忍者の正体と系譜

突如、スネークの前に姿を現す正体不明のサイボーグ

シャドー・モセス島に現れた「サイボーグ忍者」の正体は、グレイ・フォックスである。彼はザンジバーランドでスネークに敗れ死亡したが、クラーク博士の手で強化骨格を施され、麻薬づけにされて無理やり蘇生させられた。その体は遺伝子治療の初期実験に利用され、その実験結果からゲノム兵が生み出された。

ゲノム兵の実験にはアームズ・テック社も関与

▶AT社のケネス・ベイカーはサイボーグ忍者を"FOX-HOUNDの暗部"だと語る。

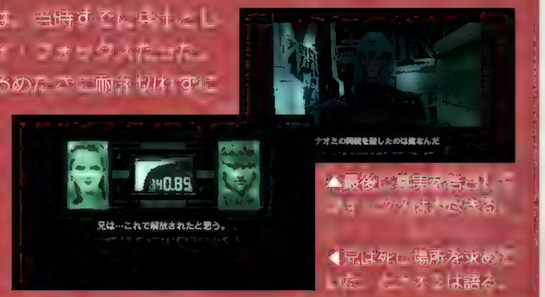
◀「お前との生死をかけた闘い。そこにのみ、快楽がある」と、不安定な意識の中でスネークにふたりきりの勝負を挑む。

グレイ・フォックスとは?

『MG』『MG2』に登場した、FOXHOUND最高の名誉「FOX」の称号を持つ兵士。ビッグボスの除隊後に彼を追ってザンジバーランドへ。そこでスネークと対峙することになる。

ナオミの両親を殺害

ナオミの両親を殺害したのは、当時すでに特殊部隊に身を置いていたグレイ・フォックスだった。だがナオミまでは殺せず、後ろめたさで両親を失ってから彼女を拾って育てることに。ナオミはそのことを知らず、フォックスを兄として慕いながら育つ。そして彼を追い詰めたスネークに対して強い憎しみを持つようになる。



▲最後に真実を告げてフォックスは死亡する。

◀兄は死に場所を求めていた、とナオミは語る。

1995年『MG』 テロリストに捕らわれ、潜入してきたスネークに救出される

FOXHOUNDに所属していたフォックスは、ビッグボスの命令でアウターヘブンに潜入。「メタルギア……」という連絡を最後に消息を断つ。その後、スネークに救出されるが、のちに失踪する。

スネークに助けられる

◀メタルギアについて掴んだ情報を提供。破壊方法を知るマッドナー博士を捜すよう、スネークに助言する。

1999年『MG2』 ビッグボスのもとでメタルギア改Dを駆り、スネークを迎え撃つ

「アウターヘブン蜂起」後、戦う場を与えてくれるビッグボスに従い、ザンジバーランドに身を置く。そして潜入してきたスネークに「ファンの一人だ」と匿名で無線を送り、その活動をサポート。自分のもとに導き、心の底から戦いに興じた。

スネークを待っていた

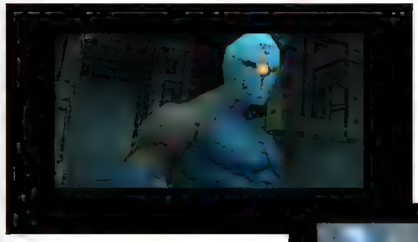
◀メタルギア改Dでスネークを襲撃。それが破壊されると、今度は素手での殴り合いを挑んだ。

ビッグボスへの感謝

◀戦争を憎みながらも戦場を必要とし、戦う場を与えてくれたビッグボスに感謝していた。

2005年『MGS』 正体不明の存在として事件に介入スネークと戦い、自我を取り戻す

人体実験を行っていたクラーク博士を殺害して逃走。その2年後にシャドー・モセス島に姿を現し、潜入していたスネークと対峙する。



◀強化骨格手術を受けたうえに麻薬づけにされ、変わり果てた姿でスネークと再会した。

メタルギアREXとの戦いで死亡

▶スネークの助けに入り、その身を賭してREXのレドームを破壊する。

『MGS2』に登場する忍者との関係は?

『MGS2』に登場する「忍者」は、見た目はサイボーグ忍者そのものだが、オルガが扮した別人である。

▲シャドー・モセス島事件を再現するための演出であった。

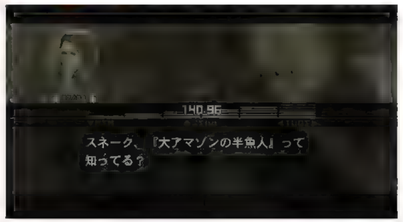
クラーク博士（パラメディック）とは？

シリーズ史に深く関与する科学者

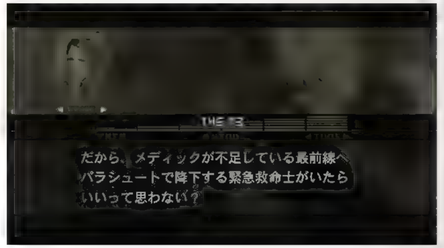
クラーク博士（パラメディック）

元医師であり、科学者。「スネークイーター作戦」へ協力した後、ゼロの組織で遺伝子技術を研究する。

『MGS』においてナオミの前任者として名前だけ登場した「クラーク博士」。じつは彼女は『MGS3』に登場したパラメディックと同一人物であり、「恐るべき子供達計画」を主導するなど、シリーズ史に大きく関わる重要人物である。ここでは彼女の歩みを時代ごとに解説する。



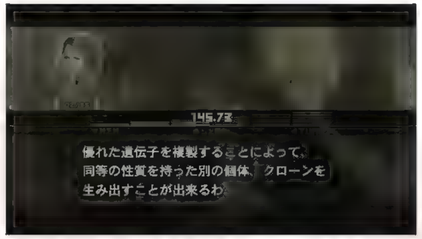
▲無類の映画好きであり、『MGS3』では無線で自分の好きな映画（主にSF映画や怪物・怪獣映画）をスネークに紹介していた。



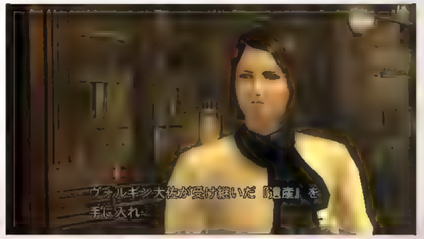
1964年 FOX部隊の一員としてスネークをサポート

ゼロ少佐が組織した隠密部隊FOXのメディカルスタッフとして、バーチャスミッションとスネークイーター作戦に参加。無線を通じて、現地で活動するネイキッド・スネークの体調管理や記録などを行い、過酷なミッションを支えた。作戦終了後は、スネークが〝BIGBOSS〟の称号を与えられる場面に立ち会う。

その後、アメリカにおけるパラメディック（救急医療隊員）制度の実現に向けて活動し、1970年にシアトルでの導入を達成。同年、ゼロ少佐が新たに結成した組織（のちのサイファー）に参加し、以降は遺伝子技術の研究を進める。



▲1964年の時点で、クローンによる人間の複製について興味を示していた。



▲のちのサイファー（愛国者達）のメンバーであるゼロ、シギントらと〝BIGBOSS〟誕生の瞬間に立ち会う。

1972年 ゼロの指示で「恐るべき子供達計画」を実施

早くから人間のクローンについて興味を持ち、ゼロが立ち上げた組織において遺伝子技術の研究を進めていたパラメディック。1972年、ゼロはそんな彼女を中心に、ビッグボスのクローンを創り出す計画、「恐るべき子供達計画」を実施する。計画にはアナログクローン技術とスーパーベイビー法が使われ、数十回の失敗を経て、成功。のちのソリッド・スネークとリキッド・スネークとなる双子が誕生する。この計画は1976年まで続けられ、ふたりの後に、ふたりとは違うクローン技術によって、ソリダス・スネークが生み出されている。

▶ソリッド、リキッド、ソリダスという3人の〝蛇〟の誕生において、彼女は重要な役割を果たした。

1999年 グレイ・フォックスの身体を使って遺伝子治療（ジーン・セラピー）の初期実験を行う

ロイ・キャンベルが除隊したあと、FOX-HOUNDのメディカルチーフに就任。そこで、「ザンジバーランド騒乱」後に瀕死の状態で回収されたグレイ・フォックスを、強化骨格手術を施して蘇生させる。さらに、彼の身体を使って様々な遺伝子治療（ジーン・セラピー）の初期実験を実施。この実験結果から、遺伝子治療によって身体能力を強化した兵士「ゲノム兵」が生み出された。

▲フォックスは、麻薬づけにされて死ぬことすら許されないまま実験台になり続けた。

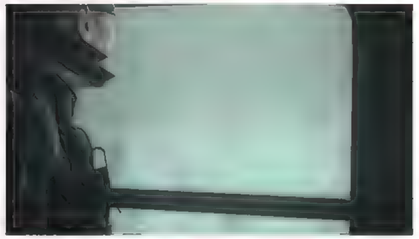
2003年 グレイ・フォックスの手で殺害される

2003年、ビッグボスの解放を目指したEVAとオセロットの策略によって、グレイ・フォックスをけしかけられて殺害される。なお、この死の詳細はナオミの手によって隠蔽されており、表向きにはグレイ・フォックスとともに研究所の事故で死亡したことになっていた。

▲ナオミは兄（グレイ・フォックス＝フランク・イエーガー）をかくまうため事件を隠蔽した。

シャドー・モセス島での戦いの記録

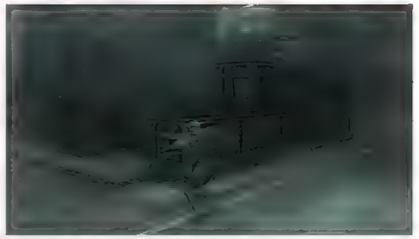
アラスカ、フォックス諸島沖にある孤島



▲上陸した2度とも、島は視界を遮るほどの猛烈な吹雪に包まれていた。

『MGS』と、その9年後が舞台の『MGS4』でソリッド・スネークが上陸し、過酷な戦いを繰り広げたシャドー・モセス島。この島はアメリカ合衆国、アラスカ州のアリューシャン列島に属する「フォックス諸島」の沖に位置する。小さく、滑走路が確保できないため、飛行機による離着陸は不可能。地元の漁師さえ訪れることは少ないという〝孤島〟である。

軍縮のあおりで核兵器廃棄所が誕生



▲核弾頭が解体されずに置かれていたことで、リキッドの蜂起に利用された。

21世紀初頭、戦略核弾頭の削減を定めた「第二次戦略兵器削減条約（START Ⅱ）」を推進していたアメリカは、大量の核弾頭の廃棄に追われていた。しかし解体した核弾頭から取り出される核物質を貯蔵しておく貯蔵施設は既に飽和状態。核弾頭の一時保存場所を求めたアメリカはシャドー・モセス島に廃棄所を建設する。解体できない核弾頭をここでそのまま保存し、急場をしのいでいた。

極秘裏にメタルギアを開発

表向きには核兵器廃棄所として運用されていたシャドー・モセス島の施設だが、じつはその裏で、ここを拠点として核搭載二足歩行戦車「メタルギアREX」の開発が行われていた。この計画を主導したのはDARPA（国防省付属機関先進研究局）と、軍需産業の一大企業アームズ・テック（AT）社。アメリカ国防総省から資金の提供を受け、その正式採用に向けて計画は進行。『MGS』では演習の段階まで開発が進められていた。

▲「メタルギアREX」の演習が予定通り成功すれば、量産へと移行する予定だった。

シャドー・モセス島の全景と2005年から2014年への変化

2005年と2014年、それぞれでスネークが上陸した際の島の様子をピックアップ。

ヘリポート

▲巡回兵と監視カメラで警戒が厳重だったヘリポート。だが、9年後は監視カメラが壊れ、その面影はない。

研究室

▲▶サイボーグ忍者との戦いで荒れたオタコンの研究室。散らばる資料などは当時のまま。

雪原

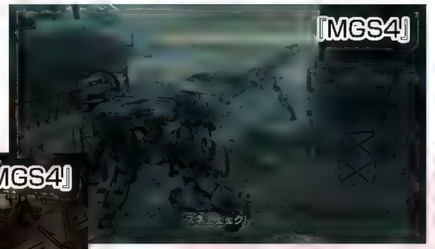
▲▶スナイパー・ウルフと戦った雪原。9年後はクライング・ウルフと相まみえることに。

溶鉱炉

◀▼『MGS』では稼働中で高温にさらされていたが、事件後は放棄されたことで機能が停止。内部は荒れた状態に。

『MGS4』での再登場まで9年間眠っていたメタルギアREX

▼リキッドが操るメタルギアREXとの戦いで、激しく損傷した地下基地。REXはここに放置されていた。



▲メタルギアREXで島から脱出を図るも、目の前にメタルギアRAYが立ちはだかる。

関連作品ガイド

メタルギア ソリッド インテグラル

■1999年6月24日発売

ゲーム本編の調整&やり込める遊びを追加したディスク3枚組の完全版

前年に発売した『MGS』をベースに、難易度や隠しコスチュームの追加、称号システムの変更など、さまざまな要素をアップグレード。さらに、本編クリア後に主観モードでプレイ可能になる「1P VIEW MODE」の追加を行っているほか、全300ステージのトレーニングモード「VRトレーニング」を、本編とは独立した形で収録している。

▲本編2枚のほかに、VRトレーニングを収録した「VRディスク」が付く3枚組。

▲「1P VIEW MODE」は主観モード（一人称視点）で移動と武器の切り替えが可能に。FPSのようなプレイ感覚を味わえる。

難易度 ゲーム開始時に4つから選択可能

難易度は「VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD、EXTREME」の5段階から選択可能（EXTREMEは本編クリア後解放）。なお、「VERY EASY」では最初からサブマシンガンの「MP 5 SD」を所持している。

▶「VERY EASY」の武器所持ボーナスは、隠れて進むことに慣れないビギナーに向けたものとなる。

本編 英語音声（日本語字幕）の演出を楽しめる

『MGS』の日本版では日本語音声のみを実装していたが、本作では英語音声のみ実装という形に。ストーリーに違いはないものの、英語音声により、字幕版の洋画を観ているような新鮮な感覚でのプレイを可能にしている。

◀字幕は英語、日本語から選択可能となっている。

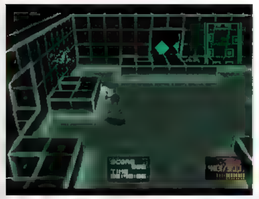
※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

VRトレーニング 全300ステージのトレーニングを独立したディスクに収録

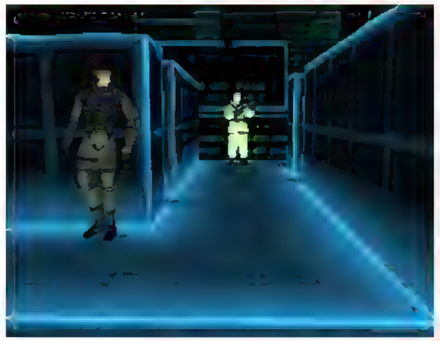
3枚目のディスクに収録しているのは、仮想空間を舞台に多彩な課題に挑戦する「VRトレーニング」。スニーキングモード、ウェポンモード、アドバンスドモード、スペシャルモードがあり、潜入や各種武器の使い方を学ぶことができる。

海外では「VRトレーニング」を単独で販売

『インテグラル』は日本のみの販売。海外では『METAL GEAR SOLID VR MISSIONS』（北米）、『METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS』（欧州）という、「VRトレーニング」だけを単独で収録したタイトルを販売した。



▲クリアしたステージはタイムなどの記録が残り、データをセーブしながら挑戦できる。



◀スニーキングモードは潜入訓練。敵兵に見つからないように前進し、ゴールに入ればクリアとなる。

メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

■2004年3月11日発売

映像や演出を再構築したリメイク版

2004年に発売した『MGS』のリメイク作品。おもな特徴としてグラフィック表現の強化、主観攻撃やエルード、ホールドアップなどのアクションの追加、敵兵の警戒時の行動パターンの増加などがあり、『MGS2』で新たに登場したゲームシステムの多くを採用している。また、デモシーンの演出にも変更を加えており、各シーンのテイストはオリジナルよりもアクション性の高い形に。本作の音声は英語のみとなっているが、その音声も新規に収録している。

▶オリジナル版にはなかった麻酔銃を採用したことで、ボスをスタミナキルするといったことも可能になった。

『MGS』におけるキャラクターたちの言葉と生き様

核搭載二足歩行戦車「メタルギア」の存在を軸に、逃れられない遺伝子の宿命や反戦・反核をテーマにしたドラマを描く本作。象徴的なセリフやシーンを取り上げながら、登場人物たちが何を想い、何を賭けて戦ったのかをひも解いていく。

スネーク

スネークのセリフには、過去の戦いから得た教訓や自身の生き方を語るものが多い。

リキッドと拳と拳で激突

▶冷静沈着なスネークだが、リキッドとの戦いでは感情を露わにする。

「俺は本能に従っているだけだ」

「リキッド!!!」

「これは訓練ではない
生死をかけた闘いだ
英雄もヒロインもいない
負ければただの犬死にだ」

「生きて逢えたら 答えを教えてやる」

戦いを終えたスネークは
新しい道を見つけるために
歩き出す――

◀今回の戦いを通して、自分のためだけではない新しい生き方をスネークは知った。

「君の為に生きる…
それが本当の生きる事かもしれない」

「俺は貴様だ 貴様の影だ!」

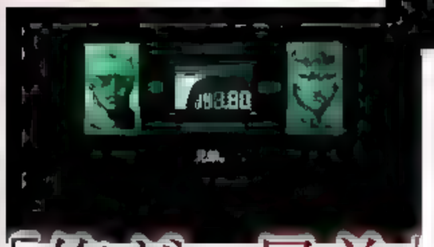
ハインドDを自在に操り、上空からスネークを襲撃

◀リキッドが操縦するハインドDとスネークの戦い。言葉の1つ1つに強い敵愾心が込められている。

「貴様は誰も守れやしない!」

リキッド

スネークを否定し続け、自身の存在理由にこだわり続けたリキッド。



「スネーク!
まだだ!
まだ終わってない!」

「俺だ。兄弟」

追跡してきたリキッドとの命を賭けたカーチェイス

▶リキッドは倒されても倒されても立ち上がり、執拗にスネークの命を狙った。

「殺戮を楽しんでいるんだよ
貴様は」

メリル

スネークと出会ったメリルは、彼とともに戦いながら生きるべき道を追う。

「私が生きてきた人生は
何だったのか 確かめたい…」

▶生き方を決めるのを恐れ、自分を偽り続けてきたメリル。しかし、戦いの中で自分を見つめ、自分が何者であるかを確かめると決意した。

「素敵ね
生きるって」

「オタコンって
呼んでくれ」

オタコン

当初は腰が引けていたが、今回の事件を経て人間的にひと回り成長を遂げる。

「人生に勝ち負け
なんてないよ
そうだろ?」

「君もオタクかい?」

サイボーグ忍者

スネークとの戦いを求めて彷徨い続け、最後は彼を助けてその生涯を終えた。

「俺に生きる実感をくれ!」

「名前などない…
お前と同じだ」

未取得も単身でメタルギアREXに挑む

◀メタルギアREXとの戦いでは、深手を負いながらもノド ムを破壊。スネークを助けた。

「戦うことでしか… 自分を表現できなかったが…
いつも自分の意志で戦ってきた」

オセロット

闘いを楽しみながらも、その裏では別の任務を進めていた。

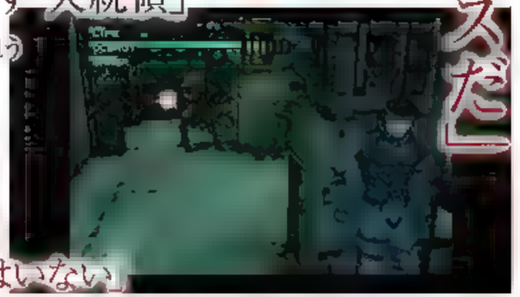
「久しぶりだよ
これほど充実した闘いは…」

「いいセンスだ」

「ありがとうございます 大統領」

"跳弾"で的確に相手を狙う華麗なる射撃技術を披露

▶狭い部屋で展開した対決シ ンで、オセロットは"跳弾"を利用してスネークに弾丸を当ててきた。

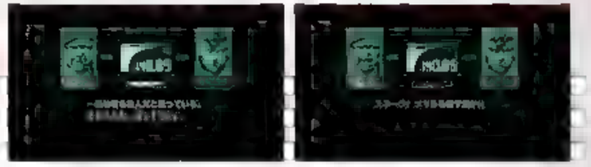


「6発だ 6発以上
生き延びた奴はいない」

キャンベル

スネークに対し、元上官と部下として以上の信頼を寄せるキャンベル。一方で、度な常識を外れた行動をした際には強い言葉で注意を与える。

「久しぶりだな スネーク」
「…私は君を友人だと思っている。そのことを、信じてほしい」
「構わんさ。本当に失ってはいけないものを、守ることができる」



メイ・リン

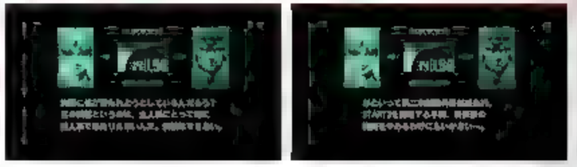
通信データの処理を担当するオペレーター。データのセーブ時には状況に適した中国のことわざを引用し、スネークにアドバイスを送る。

「伝説の英雄とお話できるなんて嬉しいわ」
「何それ？　伝説の英雄に口説かれちゃった…」
「ヘンタイ！　記録させないわよ！」

ナスターシャ

軍事アナリストとして豊富な知識を持つ彼女は、実戦に役立つ情報のほかに、世界の情勢や事件の裏に潜む思惑など、多種多様な情報をスネークに提供した。

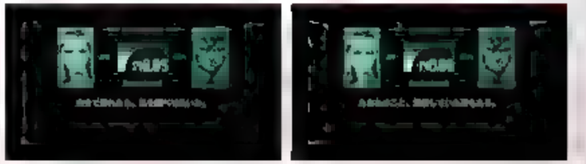
「核の問題というのは、全人類にとって
常に他人事ではありえないんだ」
「次の世代に、あんな思いをさせてはならない」



ナオミ

FOXDIEを開発し、スネークへと注入したナオミ。兄（グレイ・フォックス）を廃人のようにしたスネークに対しては復讐心と同時に複雑な思いを抱いていた。

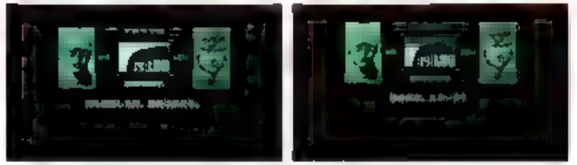
「生きて帰れたら、私を調べて良いわ」
「私は自分が誰だがわからない。年齢も、人種さえも…」
「生き方を選ぶのは私達なのよ」



ミラー

かつてFOXHOUNDでサバイバル教官（マスター）を務めていた人物。しかし本当のミラーは監禁されていて、リキッドが変装して指導をしていた。

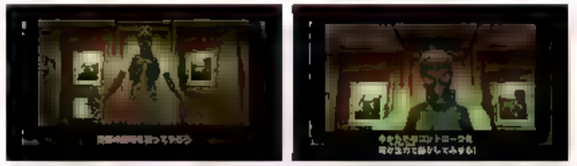
「…戦う意義を自問しない兵士などいない。
いればそいつはただの殺人狂、異常者だ」
「死を懇願した時、勝負は決まる」



マンティス

FOXHOUNDの超能力兵士。行動の先読みや、メタルの体を操った攻撃など、その能力を存分に活かした戦い方でスネークを追い詰めた。

「貴様の趣味を言ってやろう」
「今からそのコントローラを
俺が念力で動かしてみせる！」



ウルフ

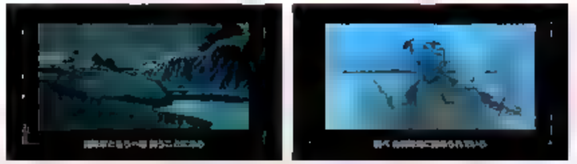
「狙った標的は必ず、自分の手で倒す」という確固たる信念を持つウルフ。獲物を仕留めることへの絶対的な自信が伺えるセリフが多い。

「標的に印をつけたわ 忘れない」
「私の宣言は死の宣言…」
「お前は英雄だ 私を解放してくれる…」

レイブン

はじめの戦いでスネークの真価を見定め、やがて「戦士」と認めたレイブン。2回目の対峙ではスネークとの「精神面」も含めた手加減なしの勝負に臨む。

「アラスカに蛇は似合わん…」
「いいか―― 蛇よ！ 俺は 見ている!!」
「喜べ お前は俺に認められている」



ワンポイント　隠し要素

攻略に役立つテクニックや各所に存在する小ネタ、さらに周回プレイの特典など、プレイに役立つ53の情報をお届けする。

システム編

タイトル画面・システム

01 タイトル画面の背景の色を変更

タイトル画面でコントローラを左右に操作すると、背景の色を変えられる。

02 ブリーフィング中のカメラ切り替え

ブリーフィングの映像中、画面に「CAMERA FREE」と表示されたときは、カメラ位置移動、拡大、縮小ができる。また、「CAMERA CHANGE」と表示された際は、上記の操作に加えてカメラの切り替えが可能。

03 プレイ時間の経過

プレイ中にポーズをかけると、プレイ時間も停止する。イベントシーンでポリゴンデモが流れているときはプレイ時間となるので、タイムアタックをしているときはスキップ機能を活用しよう。

無線機モード編

04 キャンベルの助言

ゲームを開始したあと、じっとして動かずにいると、キャンベルからホフクボタンを押すように指示される。このほか搬入ドックの水たまりで「水たまり」、ヘリポートのサーチライト付近で「サーチライト」、ヘリポートで武器入手時に「サプレッサー」、建物の監視カメラ付近で「監視カメラ」、トラック付近で「トラック」、ヘリポートの正面入口付近で「侵入口」、ロックされた扉付近で「セキュリティシステム」、戦車格納庫・音のなる床で「静かに歩く方法」、赤外線センサー付近で「赤外線センサー」についての助言が聞ける。

05 キャンベルのセリフ

搬入ドックのエレベータに乗るまでにかかった時間で、その後のセリフが変わる。

06 メイ・リンのリアクション

メイ・リンを呼び、「セーブしない」を選択し続けると、４回目に表情が曇る。さらに２回それを続けるとアッカンベーをする。以降は３回ごとにアッカンベーをするようになる。

07 煙草の有害性について

「煙草」を装備してキャンベルに無線をすると、ナオミから煙草と肺ガンの関連性について語られる。

08「ダンボール箱A／B／C」

「ダンボール箱」を装備して通信を行うと、キャンベルからは過去のことが、ナスターシャから段ボールの性能に関する話が聞ける。

09 女子トイレで無線

核弾頭保存棟B1Fで、メリルを追って女子トイレに入る場面。女子トイレに入り、メリルに接触する前にメイ・リンやナスターシャに通信を行うと罵倒される。

10 メリルの言葉に従うと……

地下通路で狙撃されたとき、メリルの言葉に従って彼女を撃つと、キャンベル以下の仲間たちから大ブーイングが巻き起こる。

11 地下通路での通信内容が変化

ウルフ戦後、再び地下通路を通るときに回想シーンが挿入される。このとき、拷問イベントに耐えたか、服従したかで、イベントのセリフが変化する。

12 拷問イベント前のセーブ

オセロットの拷問イベントまでにセーブをしていないとメイ・リンから忠告される。それでもセーブをしないと、拷問前のオセロットのセリフが変化する。

13 モノラルかステレオか

ハインドD戦でキャンベルに通信を行っていると、ローター音で飛んでくる方向を判断しろと言われる。このときOPTIONで音声をモノラルに設定していると呆れられる。

14 ナスターシャの過去

ハインドD戦後、ナスターシャに通信を行うと、自身の過去について語ってくれる。

15 小動物を殺めると……

ネズミやカラスなどの小動物を殺めると、仲間たちから叱られる。

テクニック編

16 エレベータを早く呼ぶ

エレベータを呼ぶとき、ボタンを２度押すとエレベータが早く到着する。

17「ダンボール箱」の入手場所

Aは戦車格納庫2F北西の小部屋、Bは核弾頭保存棟B1F、Cは雪原の小部屋西２で入手できる。

18「ダンボール箱」の特殊な使い方①

洞窟で、メリルにパンチを当ててからすぐに「ダンボール箱」に隠れると、子狼に小便をかけられる。これ以降、「ダンボール箱」を被っていれば、ウルフドッグに襲われなくなる。

19「ダンボール箱」の特殊な使い方②

「ダンボール箱」を装備してトラックの荷台で７秒ほどじっとしていると、荷札の場所まで運ばれ、瞬時に移動できる。

20 スナイパー・ウルフのラクな倒し方

１つは「ニキータ」を使用する方法。弾頭は緩やかな坂なら難なく前進し、さらに身を隠した状態でも狙えるため、安全な場所からでも攻撃を命中させられる。もう１つは「スティンガー・ミサイル」を使う方法。構えるだけでウルフの位置がサーチできるうえ、姿が見えなくてもロックオン可能。ウルフが木の陰に隠れていても爆風でダメージが与えられ、さらに威力も大きい。

21 溶鉱炉のクレーン

通常はクレーンを避けて進む場面だが、「スティンガー・ミサイル」で壊すことも可能。

22 リキッドをパンチだけで倒す

パンチを当てたあと、リキッドがのけぞっている間に次のパンチを当てる。ボタン入力が早いとコンボが出てしまい、遅いとリキッドが無敵状態になってしまうが、タイミングよく当てるとパンチだけで倒すことができる。

小ネタ編

23 ブリーフィングで映像が追加

タイトル画面で「BRIEFING」を選択すると、スネークが作戦を引き受けるまでの経緯が見られる。これを選択後、すぐに「EXIT」を選ぶと別の映像が追加される。

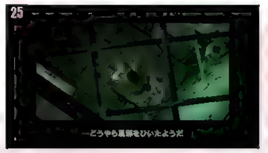
24 利用するダクトでデモが変化

①ヘリポート奥の建物１階からダクトに入って突き当りに進むと、「ソーコムピストル」の場所に関する情報が得られる。すでに入手していた場合は、何も起こらない。

②ヘリポート奥の建物２階からダクトに入って進むと、途中でDARPA局長の救出に関する情報が得られる。なお、DARPA局長に接触前なら、ヘリポートからダクトに入り直すことで両方のデモが見られる。

25 ジョニー佐々木初登場

戦車格納庫からダクトに通って独房に向かうとき、途中の通風口からトイレで用を足す兵士（ジョニー佐々木）の姿が見られる。その後、彼は謎の女兵士（メリル）に気絶させられ、身ぐるみはがされて放り出される。さらにその後、医療室で看守を務めるが、前述の一件で腹を冷やしたせいか下痢が悪化し、彼を殺害や気絶させずに脱出しようとするとトイレへ駆け込んでしまう。彼のあとを追ってトイレの扉をノックすると、悲痛な叫びが聞こえてくる。なお、彼と接触すると風邪をうつされる場合がある。核弾頭保存棟B1Fで「風邪薬」を入手して治さないと、くしゃみの音で敵に怪しまれる。



26 独房でメリルがトレーニング

戦車格納庫からダクトを通って独房に向かうとき、途中の通風口からメリルの姿を見ることができる。最初、彼女はベッドの上で①腹筋をしているが、一度ダクトから出て入り直すと、②片手腕立て伏せ→③ストレッチ→④下着姿で腹筋→⑤下着姿で片手腕立て伏せ→⑥下着姿でストレッチと、トレーニングの内容が変化。以降は①から順番に繰り返す。

27 待ち伏せているメリル

DARPA局長の死後、主観モードで外の様子を見ると、扉の脇でメリルが待ち伏せているのを事前に確認できる。

28 メリルと初対面時の演出が変化

DARPA局長の死後、メリルに背後を取られる場面で、ここまでに「ソーコムピストル」を入手していると瞬時に構える。だが入手していないと、メリルの装備している武器の銃口を抑える演出に変わる。

29 戦闘前にベイカー社長を殺害

ベイカー社長が捕らわれている部屋に踏み込む場面で、手前の通路から銃を撃つと社長を射殺できてしまう。もちろん即ゲームオーバーだが、このとき待ち伏せているオセロットからバカにされる。

30 オセロット戦のセリフ

オセロット戦にて「負けてコンティニュー」を5回以上繰り返すと、戦闘後のオセロットのセリフが変化する。

31 サイボーグ忍者のつぶやき

研究室前の長い廊下では、サイボーグ忍者の不気味なつぶやきが聞こえてくる。その内容は、大阪と兵庫を結ぶ能勢電鉄妙見線の駅名で、川西能勢口から、絹延橋、滝山、鶯の森、鼓滝、多田、平野、一の鳥居、畦野、山下、笹部、光風台、ときわ台、妙見口まで高速でつぶやいている。また、戦闘でスネークの攻撃を受けて狂乱したときには「アデニン、グアニン、チミン、シトシン……」と塩基配列をつぶやいている。

32 オタコンの悲鳴

サイボーグ忍者との戦闘時、オタコンが隠れているロッカーをノックすると悲鳴を上げる。

33 メリルが下着姿になる

核弾頭保存棟B1Fで、メリルの姿を確認して女子トイレに入ったとき、5秒以内に奥の個室に行くとメリルの着替えが間に合わず、下着姿のままデモシーンが始まる。

34 メリルが照れる

メリルと合流後、主観モードで彼女を見つめ続けると、照れて徐々に顔が赤くなる。メリルに対して何らかの攻撃を加えると、平手打ちで反撃してくる。ホフクで逃げようとしても蹴られてしまう。

35 ハンドドライヤー（温風乾燥機）

トイレの入口近くにはハンドドライヤーがあり、近づくとゴーッと音がする。

36 サイコ・マンティスの読心能力

ゲーム開始からマンティス戦までのプレイ成績（セーブ回数、アラート回数、トラップにかかった回数）によってセリフが変化する。また、セーブデータを読み取り、過去にプレイしたゲームのタイトルを言い当ててくることも。

37 サイコ・マンティス戦

マンティスが「ブラックアウト！」と叫ぶと画面が真っ暗になるが、約5秒でもとに戻る。また、2P側のコントローラで戦うことが基本となるが、以下記載する条件を満たすことで1P側のコントローラでもマンティスに攻撃が当たるようになる。

①1P側のコントローラを使用し、大佐に無線を続けて2P側を使うように促す無線を聞く。
②敗北してコンティニュー後に大佐に無線し、影像を攻撃するように促す無線を聞く。
③部屋の影像を攻撃し、破壊する。

38 オセロットの拷問

拷問は電撃3回が1セットで、1セット耐えるごとに医療室へ送られ、再び拷問が行われる。服従すると医療室に送られ、脱出作戦が実行できる。そして拷問を5セット耐えてから脱出すると、取り戻した装備品のうち全消耗品の所持数が最大になる。なお、所持品には爆弾が仕掛けられているので手早く捨てること。脱出作戦が失敗した場合、拷問に耐えているとサイボーグ忍者が現れ、扉を破壊してくれる。

39 木に引っかかったパラシュート

通信棟を出てすぐ右方向に進み、森を主観モードで見る。すると木に引っかかったパラシュートが確認でき、キャンベルから通信が入ってその理由が明かされる。

40 レイブンのセリフが追加

レイブン戦までにカラスを殺していると、戦闘前に「よくも俺の同志を殺してくれたな」というセリフが追加される。

41 落としたPALキーの回収

プレイヤーの進み方で2通りの展開になる。通常は、水路に落ちたPALキーを「地雷探知機」で探す展開だが、その時点で敵に発見された回数が10回以内の場合、ネズミがPALキーを持って行く展開になる。ネズミはダクトを移動しているので、「C4爆弾」か「クレイモア地雷」で倒して取り返すことになる。

42 気合いを入れるリキッド

司令室で3つのPALキーを入力したあと、外に出るとリキッドが走って立ち去る姿が確認できる。これを追わず司令室前で「双眼鏡」や「カメラ」でリキッドを監察していると、決戦前に顔を叩いて気合いを入れる姿が確認できる。

43 グレイ・フォックスは撃てない

メタルギアREX戦でサイボーグ忍者の乱入後、「スティンガー・ミサイル」で彼もろともメタルギアREXを撃つか？　という場面でのこと。撃たないでいると自動的にゲームが進行するが、たとえ攻撃ボタンを押しても、スネークが「撃てない……」とつぶやき、ミサイルを発射することができない。

44 カウントダウンは無効

本編のクライマックスとなる軍用車両での脱出シーン。画面には爆撃までのカウントダウンが表示されるが、キャンベルが空爆を阻止しているため無効。そのため、じつはこのカウントがゼロになってもゲームオーバーにならない。

45 研究室の扉の文字

核弾頭保存棟B2Fのオタコンの研究室につながるドアには「HAL'S Labo, keep out!」とある。

46 モアイ像

核弾頭保存棟B1Fの毒ガスエリアに入ってすぐの小部屋（画面右手）にある机の上にモアイ像が置かれている。

47 オタコンの所有物

研究室には『ポリスノーツ』（※1）のポスターが貼ってあるなど、オタコンのオタクぶりがわかる品物が確認できる。

48 メイ・リンのことわざ

データをセーブしたとき、メイ・リンが教えてくれる「ことわざ」は、ゲームの進行度によって変化する。ゲームの進行度と、教えてくれることわざは次の通り。

●ゲーム序盤：「匹夫の勇、一人に敵するものなり」「高飛の鳥も美食に死す。深泉の魚も芳餌に死す」、「欲多ければ則ち生を傷る」「知は禍いをまぬがるるを貴ぶ」「迷う者は路を問わず、溺るる者はあさせを問わず」「狼衆ければ人を食らい、人多ければ狼を食らう」
●メリルとの初遭遇後：「小心に大過なし」。
●オタコンと合流後：「可を見て進み、難を知りて退く」「溺れ死ぬのは泳げるもの」「一心は二用する能わず」「一日快活なるは千年に敵る」「心遠ければ地自ずから偏なり」「飢えても腐鼠を啄まず、渇しても盗泉を飲まず」「変動常無し、敵に因って転化す」「志は慢るべからず、時は失うべからず」
●オタコンと合流後（セーブ前の会話で発言）：「学者は之を行うを貴び、之を知るを貴ばず」
●ハインドD戦後：「天に順う者は存し、天に逆らう者は亡ぶ」「命を知るものは、惑わず」「戦陣の間には詐欺を厭わず」「志有る者は事ついに成るなり」「春秋に義戦なし。彼、此れより善きは、則ち之れあり」「得難くして失い易き者は時なり」「君と遠く相知らば、雲海の深きを道わず（中国の詞）」

（※1）『POLICENAUTS（ポリスノーツ）』：1994年7月29日にPC用ソフトとして発売したアドベンチャーゲーム。

48 メイ・リンのことわざ（続き）

●ウルフ戦後（セーブ前の会話で発言）：「好死は悪活に如かず」

●サイコ・マンティス戦後からメリル狙撃まで（セーブ前の会話で発言）：「鳥の将に死なんとするや、其の鳴くや哀し。人の将に死なんとするや其の言うや善し」

●タバコを吸ってナオミに注意されたあと：「唯だ善人のみ能く尽言を受く」

●風邪を引き、キャンベルに無線したあと：「病に六の不治あり、巫を信じて、医を信ぜず」「風は百病の長なり。其の変化に至りて乃ち他病を為すなり」

49 ナスターシャの解説

決まった地点までゲームを進めるか、特定のアイテムを装備してナスターシャに通信すると、それぞれについて詳しい解説を聞くことができる。その条件は次の通り。各種核兵器（ゲーム序盤）／スタン・グレネード（装備時）／チャフ・グレネード（装備時）／ソーコムピストル（装備時）／核発射システム（DARPA局長死亡時）／C4爆弾（装備時）／グレネード（装備時）／核問題（オセロット戦後）／煙草（武器庫の小部屋6内）／ファマス（装備時）／サプレッサー（装備時）／ダンボール（装備時）／クレイモア地雷（装備時）／M1戦車（M1戦車戦時）／核物質（核保存棟）／ニキータ（装備時）／ガスマスク（装備時）／核実験・核戦略（サイボーグ忍者戦後）／戦争が引き起こす精神障害（所長室前）／現代の戦争（マンティス戦後）／PSG1（装備時）／核軍縮の動き（治療室から脱出後）／ハインドD（通信棟の屋上アンテナ破壊後）／スティンガー・ミサイル（装備時）／自分の過去（ハインドD戦後）／核戦略（ハインドD戦後の平常時）／レイブンのバルカン砲（レイブン戦の最中）／原子炉、核兵器の構造と原理（地下基地1F）

ゲームクリア後

50 クリア時のコードネームの条件

コードネームは全13種類で、次の条件で判定（※2）。

●ビッグボス：レーダーオフでフォックスの条件を満たす。

●フォックス：発見された回数が4回以下、殺害した兵士が25人以下、使用したレーションが1個以下、コンティニュー回数が0回、ゲーム時間3時間未満。

●ファルコン：ゲーム時間が2時間30分未満。

●ジョーズ：殺害した兵士が250人以上。

●ビッグ：使用したレーションが130個以上。

●ヒポポタマス：セーブ回数が80回以上。

●タートル：ゲーム時間が18時間以上。

●チキン：ビッグ、ヒポポタマス、タートルの条件を同時に満たす。

●レオパルド、グリズリー、ジャッカル、タランチュラ、ガゼルの判定は発見された回数と倒した人数をもとに独自の計算式で割り出される。

	0≦Y≦4	4<Y≦8	8<Y≦16	16<Y≦20	20<Y
0≦X≦30	レオパルド	レオパルド	ジャッカル	タランチュラ	タランチュラ
30<X≦55	グリズリー	ジャッカル	ジャッカル	ジャッカル	ガゼル
55<X	グリズリー	グリズリー	ジャッカル	ガゼル	ガゼル

※表中の未知数は、X＝発見された回数、Y＝(X×10)÷(殺した人数-25)で求められる。なお、殺した人数が25人以下の場合、Yは自動的に100となる。

2周目以降の変化

51 レーダーのオン／オフが選択可能

ゲームを1度クリアすると、タイトル画面に「SPECIAL」の項目が追加され、そこで「RADAR ON／OFF」が選択可能になる。なお、この設定は「NEW GAME」選択時のみに有効で、セーブデータをロードしてプレイする際は反映されない。

52 ゲーム内の変化

1度ゲームをクリアしたあと、そのセーブデータをロードしてプレイすると2周目が開始できる。2周目以降は、搬入ドックでスネークが立ち上がるカットのカメラアングルが変化。そして3周目ではエンディングの音楽が変わり、さらにメリルとオタコン、それぞれと脱出するエンディングを両方クリアして再プレイすると、サイボーグ忍者のボディカラーが赤色になる。

53 スペシャルアイテム

オセロットの拷問に耐えるとメリルがエンディングに同行し、クリア時に「無限バンダナ」を入手。拷問に屈するとオタコンが同行し、スペシャルアイテム「ステルス迷彩」が手に入る。

◀スペシャルアイテムを使用すると、プレイ難度は大幅に下がる。

（※2）『インテグラル』ではコードネームの種類・獲得条件が異なります。

巻末特別企画

心霊写真コンプリートガイド

特定のスポットで「カメラ」を向けると「心霊写真」が撮影できる。
ここでは全42か所の撮影スポットを紹介する。

■ 撮影の手順

レベル4のIDカード入手後、武器庫南に戻ると「カメラ」が入手できる（入手状態のクリアデータで再スタートすると最初から使える）。「カメラ」では狙った対象を撮影できるほか、以下の全42スポットで心霊写真も撮影できる。

	NO.	撮影場所	備考
□	01	搬入ドック	陸上から、スネークが泳いできた海中を撮影。
□	02	ヘリポート	崖から海の方向を眺めた水平線を撮影。
□	03	ヘリポート	戦車格納庫の上空を撮影。
□	04	ヘリポート	1Fダクト前で寝ているゲノム兵を撮影。
□	05	ヘリポート	戦車格納庫の右手、監視カメラ付近を撮影。
□	06	戦車格納庫	2Fからダクトを進んだ行き止まりを撮影。
□	07	戦車格納庫	エレベータを開けて正面から撮影。
□	08	独房	死亡したDARPA局長を撮影。
□	09	独房	パンツ一丁で倒れている敵兵（ジョニー佐々木）を撮影。
□	10	武器庫南	ベイカー社長が死亡した場所の少し左側の壁を撮影。
□	11	武器庫南	ベイカー社長が縛られていた柱を撮影。
□	12	武器庫南	「カメラ」を入手した隠し部屋の南側の壁を撮影。
□	13	渓谷	M1戦車戦で、最初にスネークが隠れた岩壁を撮影。
□	14	渓谷	北東方向の貯水タンクの裏手にある岩壁を撮影。
□	15	核弾頭保存棟	エレベータの下の隅を撮影。
□	16	核弾頭保存棟	2つ置かれた核弾頭の先端部分を撮影。
□	17	核弾頭保存棟 B1F	男子トイレで敵兵が小便をしている間にその湯気を撮影。
□	18	核弾頭保存棟 B1F	女子トイレにある鏡を撮影。
□	19	核弾頭保存棟 B2F	電気床全体を入口に向かって撮影。
□	20	核弾頭保存棟 B2F	通路の角で死んでいる兵士の死体を撮影。
□	21	核弾頭保存棟 B2F	オタコンの研究室に飾られた『ボリスノーツ』の額を撮影。
□	22	核弾頭保存棟 B2F	オタコンの研究室にあるスパコンを囲うガラスの一番左を撮影。
□	23	核弾頭保存棟 B1F	所長室に飾られた額全体（5枚）を撮影。
□	24	洞窟	最初にホフクで通る穴。通り抜けたあと、振り向いて撮影。
□	25	洞窟	内部の水たまりをしゃがんで撮影。
□	26	地下通路	メリルが狙撃されたあと、その場所に残った血痕を撮影。
□	27	地下通路	スナイパー・ウルフの狙撃地点。2階の真ん中の柱を撮影。
□	28	医療室	DARPA局長の死体の左足。右側の壁に近づいて撮影。
□	29	医療室	拷問台の後方から、局長の死体のほうを向いて撮影。
□	30	通信A塔	破壊後のアンテナ支柱の右側を撮影。
□	31	渡り廊下	真下の暗闇（通信A棟から見て左側）を撮影。
□	32	雪原	小部屋の階段を見下ろして撮影。
□	33	溶鉱炉	クレーンのある壁の少し左側を撮影。
□	34	溶鉱炉	ボイラー室の行き止まりになっている壁を撮影。
□	35	貨物用昇降機	1つ目の昇降機の出っ張りから真下の暗闇を撮影。
□	36	貨物用昇降機	2つ目の昇降機がある場所の壁を撮影。
□	37	貨物用昇降機	最下階。地下倉庫の入り口のほうを撮影。
□	38	地下倉庫	倉庫の中央にあるコンテナを撮影。
□	39	地下倉庫北	ガンカメラの下にある滝を撮影。
□	40	地下基地 3F	メタルギアREXのレールガンの先端を撮影。
□	41	司令室	室内に飾られた星座の額全体を撮影。
□	42	地下搬出路	フィールドの南西方向にあるドラム缶の上を撮影。

The Digital Documents of the

METAL GEAR ARCHIVE

FILE:01

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

'MSX' is a trademark of the MSX Licensing Corporation managed by D4Enterprise Co.,Ltd

"PlayStation", "PS2", "PS3", "PS4"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの商標または登録商標です。

ゲームボーイカラー、ニンテンドー ゲームキューブ、ニンテンドー3DSは、任天堂の商標です。
Licensed by Nintendo ASSEMBLED IN JAPAN

Xbox, Xbox 360 and Xbox One are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

©2023 Valve Corporation. Steamは、米国及びまたはその他の国のValve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

©2023 Konami Digital Entertainment